

AUF 8,90 DM
PC Joker Heft & Spiel
Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00
Heftfolge Nr. 87
5/2000 Mai
mit Aufbaustrategie-Hit
Caesar II
— deutsche Vollversion —
17 spielbare Demos:
Klomanager • Croc 2
Klingon Academy u. v. a.
Top-Video: Starlancer
Extras: Moorhuhn-Cheats
Bonus-Lösungen
B 12623 E
Reich durch Spiele-Aktien
Wie Sie vom Moorhuhn-Effekt profitieren können
Spiele-Demos
TOP-DEMO:
STAR TREK
KLINGON
ACADEMY
PATCHES: Abomination • Anstoß 3 •
Command & Conquer 3 • Der Ver
Pharao • Revenant • SWA
Exklusiv
Internet-Zugang für Leser
nur Telefongebühren!
Dark Project 2
Test: Schleichen statt
Ballern – der Meisterdieb
auf neuen 3D-Pfaden
Achtung! Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!
Caesar II
Sackgasse
Playstation 2
Wir decken auf: Der PC-Killer
ist nur ein Papiertiger!
4 394225 408908 05
DEVIL INSIDE
Teuflisch guter
3D-Schocker?
BILLS VISIONEN
Dominiert Microsoft
bald den Spielemarkt?
STAR WARS
Ist die Macht mit
Force Commander?

Verrückte Welt
oder
Da lachen ja die Hühner

Manchmal glaube ich, die düsteren Millenniums-Propheten hatten doch Recht und die Welt ist zum Jahreswechsel untergegangen. Zumindest ist sie aus den Fugen geraten. Wie sonst erklärt man sich beispielsweise das Phänomen „Moorhuhn"? Eine Simpel-Ballerei über zwei Screens wird von einem Tag auf den anderen zum Kult – dabei war Ähnliches schon auf dem C 64 ein alter Hut. Doch ob AZ oder SZ, keine seriöse Zeitung, die dem Federvieh nicht Artikel an prominenter Stelle gewidmet hätte. Die Aktien des Herstellers gingen hoch und die Tierschützer gar an die Decke…

Oder nehmen wir mal das neue Aufflammen der Diskussion zum Thema Gewalt und Computer. Besser gesagt, Gewalt gegen Computer. Denn nicht von der Quake-Indizierung oder umstrittenen Blutbädern wie „Soldier of Fortune" ist die Rede (obwohl das natürlich auch Diskussionsstoff hergibt, siehe „Stadtgespräch"), sondern vom Ergebnis einer Umfrage durch ein britisches Meinungsforschungsinstitut: Erschreckende 67 Prozent der Befragten fühlen sich von der Arbeit am Computer frustriert, rund 30 Prozent haben den Rechenknecht schon tätlich angegriffen! Was droht uns erst an gewalttätigen Protesten, sollte der Artenschutz wahrhaftig auf digitale Moorhühner ausgeweitet werden – immerhin wurde schon allen Ernstes gefordert, ein Freilaufgehege für das Cartoon-Geflügel am BPjS-Index einzurichten!
Weitere Hiobsbotschaften betreffen etwa das Internet, mit dessen Freizügigkeit wegen der jüngsten Hacker-Attentate auf Yahoo & Co. bald endgültig Schluss sein soll. Da kommt unser Angebot eines kostenfreien Zugangs für Joker-Leser ja gerade noch rechtzeitig; mehr dazu auf Seite 106. Und auch mit dem neu geleimten Cover zum alten Preis schwimmen wir weiterhin gegen den Strom. So ganz wollten aber auch wir uns dem allgemeinen Negativtrend nicht verweigern und haben die CD-lose Ausgabe von PC Joker eingestellt. Der wahre Grund: Wer unser Magazin auf diese Weise preiswert kennen lernen wollte, hatte dazu ein Jahr Gelegenheit; mehr war nie geplant.

Mag die Welt also auch verrückt geworden sein, uns macht das wenig – als Spielefreaks der ersten Stunde können wir ohnehin nicht ganz normal sein. Wer ebenso denkt, dem wünsche ich nun wieder jede Menge unbeschwerten Spaß mit der neuen Ausgabe samt ihrer abnorm guten Vollversion!

Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt

Reich durch Spiele-Aktien

...können auch Sie werden, unser **Special** zeigt Ihnen wie: Porträts der Firmen im Neuen Markt, Kurs-Charts, Online-Adressen und Tipps von Experten...

ab Seite **30**



Das Moorhuhn-Phänomen: Die Phenomedia-Aktie stieg seit Jahresbeginn von 22 auf 96 Euro!

Sackgasse Playstation 2

Als „PC-Killer" angekündigt, startet die neue Sony-Konsole im Herbst offiziell in Deutschland. Doch unser **Hintergrundbericht** deckt auf: Das vermeintliche Grafikwunder ist ein Papiertiger!

ab Seite **124**





Nur 4 MB Grafikspeicher, kein Antialiasing: Polygondurchsatz von morgen, aber eine Auflösung von vorgestern

Hot Spot

Interviews

Hardware

Online Guide

Lösungshilfen

Rot = Titelstory   CD = auch auf Begleit CDs


Devil Inside: teuflisch heiße 3D-Action aus vier Kameraperspektiven gleichzeitig

Schleichen statt Ballern

...lautet die Devise im originellen 3D-Actionabenteuer **Dark Project 2**. Genau anders herum verhält es sich bei **Devil Inside**, dem neuen Horror-Schocker des Machers von „Alone in the Dark" – und erst recht bei **Soldier of Fortune**, dem umstrittenen Egoshooter, der uns in deutscher Version vorliegt.
Tests ab den Seiten **66**, **74** und **78**


Dark Project 2: neue Schleichwege für alte Meisterdiebe


Soldier of Fortune: der skandalumwitterte Egoshooter in deutscher Version

Krieg der Sterne

Für Strategen hat die Zukunft bereits begonnen: Mit **Star Wars: Force Commander** und **Star Trek: Armada** liegen Spiele aus zwei populären SF-Szenarien vor. Ob Laserschwert oder Phaser obsiegen, klären unsere...
Tests ab den Seiten **82** und **86**


Star Wars: Force Commander, die neue PC-Strategie aus dem Lucas-Imperium


Star Trek: Armada macht Sie zum Flottenadmiral im Enterprise-Universum

Rubriken

Spieletests

LULA IST DIE GRÖSSTE



An unserem Steffen kann Beate Uhse nichts verdienen: Der stellvertretende Chefredakteur erhielt von CDV eine **überlebensgroße Lula-Statue**, die er bereits beim Zusammenbau ausgiebig begrabschen durfte. Auch Layout-Chef Karl schaut nun täglich in der Redaktion vorbei, um den üppigen Rundungen seine Aufwartung zu machen. Neidische Reaktionen dagegen bei unseren Damen: Brigitta findet die Puppe geschmacklos, während Dorli klammheimlich deren Oberweite zwecks Vergleich nachgemessen hat…

APRIL(SC)HERZ



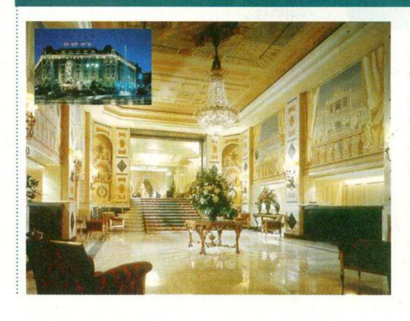
Da schaut mit Katja Koopmann schon mal die **Live-Version der PC-Heldin April** aus dem Adventure „The Longest Journey" bei uns vorbei, und was hat sie im Koffer? Weder Reizwäsche noch Tickets für einen Abenteuerurlaub, sondern bloß zu den Rätseln des Spiels passenden Kram: einen Laib Brot, 'nen Gummihandschuh mit Loch und zugehörigem Pflaster, Wein usw..

FRAUEN UND COMPUTER

…sind inkompatibel, das weiß doch jeder Chauvi: Cryos hübsche **Séverine Besson** brachte uns eine neue Presse-CD von „Devil Inside" – mit Verknüpfungen statt Bildern! Vielleicht will ihr Designerlegende **Hubert Chardot** („Alone in the Dark") deshalb auf dem Foto an die Gurgel?



6 STERNE



…hat das **Palace Hotel** in Madrid, wo unser Trille auf Einladung von Eidos anlässlich einer Präsentation zu „Commandos 2" weilte. Die Hütte wurde vom „Traveller's Magazine" jüngst zum besten Business-Hotel in Europa gekürt, selbst das Ritz hat ja nur fünf Sterne. Eine nette Abwechslung zu den Jugendherbergen, in denen verarmte Spieletester sonst absteigen…

HAHN IM KORB

…wollte unbedingt Markus werden: Nur noch fünf Treffer trennten ihn nach intensivem Training mit dem Kult-Shooter **Moorhuhn** vom mystischen Score 1000. Doch dann legte Manfred völlig überraschend satte 1005 Punkte vor. Seither ballert der Zweitplatzierte nach Feierabend verzweifelt um die erneute Tabellenführung – wenn das mal der örtliche Tierschutzverein mitkriegt!



MINI-UMFRAGE

Um schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, hier wieder einige Fragen zur vorliegenden Ausgabe – wer sie beantwortet, nimmt an der **Verlosung von 5 aktuellen Top-Games** teil!

1) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
2) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
4) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
5) Gibt es in dieser Ausgabe ein Spiel im Test, mit dessen Wertung Sie nicht einverstanden sind? Wenn ja, welches und warum?
6) Interessieren Sie sich für das Betriebssystem Linux oder spielen bzw. arbeiten Sie bereits damit?
7) Würden Sie kurze Anweisungen in Stichpunkten den umfangreichen Lösungen in Sätzen vorziehen?
8) Sind Sie Abonnent?

Joker Verlag Miniumfrage
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

Einsendeschluss: 21. April 2000

WO
PHANTASIE UND WIRKLICHKEIT AUFEINANDERTREFFEN ...





3/00
85%



3/00
85%



3/00
85%



2/00
88%

JETZT AUCH ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM



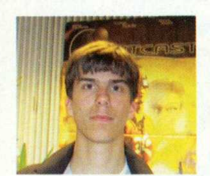




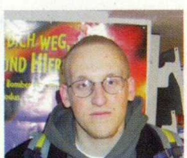




PC-Spieler im Blutrausch?



Johannes Krail (15), Schüler
„Je mehr Gewalt, desto mehr Spaß? Mit mir nicht! Ich spiele zwar Egoshooter wie Half-Life im Netz – aber die deutschen Versionen."



Robert Drewes (18), Azubi
„Bei Egoshootern gehört Gewalt einfach dazu. Bestimmte Spiele mit Importverboten zu belegen, halte ich für verständlich, aber falsch."



Markus Masar (20), Feinmechaniker
„Wer Wirklichkeit und Spiel nicht trennen kann, sollte so realistische Games nicht in die Finger bekommen – das Beispiel Littleton warnt!"



David Höhn (18), Azubi
„Unsere Netzwerksessions sind sportliche Auseinandersetzungen: Der Bessere gewinnt! Um das Töten oder so gehts dabei gar nicht, nur um den Spaß."



Armin Laußer (19), Azubi
„Ich habe zwei PCs zu Hause, da werden fast nur Egoshooter gezockt und Blut muss schon spritzen – deutsche Versionen kommen nicht in Frage!"

Die Diskussion um Games und Gewalt reißt nicht ab: „Soldier of Fortune" sorgt aktuell für neuen Zündstoff. Doch wer will so etwas überhaupt, wo liegen die individuellen Schmerzgrenzen?





Mark Winter (16), Schüler
„Der Spaß liegt nicht nur in der Gewalt, auch der Rest muss stimmen. Ordentlich Metzeln gehört aber dazu – ein Schul-Shooter wäre cool!"



Sebastian Koch (15), Schüler
„Solche Spiele machen keinen zum Mörder. Ich habe nichts gegen Gewalt in Spielen, wahre Killer sind einfach Geisteskranke – mit oder ohne PC."



Dieter Pottendorfer (24), Programmierer
„Bei Wirtschaftssims macht die Komplexität Spaß, bei Actiongames eben die Action. 3D-Gewalt ist faszinierend, gerade weil sie nicht real ist."



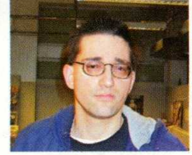
Kien N. (29), Lagerarbeiter
„Mir kann es nicht realistisch genug sein. Rainbow Six z.B. finde ich gut. Da nehm ich auch Gewalt in Kauf, so ist die Wirklichkeit nun mal."



Thomas Fischer (35), Selbstständiger
„Mich faszinieren Simulationen aller Art. Wenn Gewalt simuliert wird, dann bitte auch realistisch. Ich finde, dass alles erlaubt sein muss!"



Sergei Petrovski (27), PC-Techniker
„Spiele sollten auch eine Herausforderung für die Intelligenz sein. Wenn Titel nur auf Splatter aus sind, ist mir das einfach zu wenig."



Thomas Schmidbauer (27), Beamter
„Sport und Action sind mein Ding. Und im Actionsektor möchte ich auch die deftige Gangart, meine Toleranzschwelle ist da noch nicht erreicht."



Christian Ernst (29), Informatiker
„Ich spiele schon ewig, aber Gewalt war mir dabei nie wichtig. Egoshooter benutze ich nur als Benchmark, die interessieren mich nicht."

Nächstes Thema

Aus gegebenem Anlass lautet die Frage: **Kennen Sie Moorhuhn?** Wir wollen vom Spieler auf der Straße wissen, was die Faszination dieses doch eigentlich höchst simplen Spielchens ausmacht – und natürlich, was er/sie davon hält, dass die Tierschutzvereine gegen die Cartoon-Ballerei Sturm laufen.
Für weitere Themenvorschläge sind wir übrigens unter nebenstehender Adresse offen. Na dann: Weidmannsheil!

Joker Verlag
„Stadtgespräch"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
jokerpost@aol.com



Home cinema
Digital music
Internet
Games
GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Live the experience
CAMBRIDGE SOUNDWORKS
DeskTop Theatre 5.1
DTT2500 Digital
Als wären Sie live dabei! Mit den Lautsprechersystemen von Creative erleben Sie Sound in einer ganz neuen Dimension – und das nicht nur am PC. Mit dem DTT2500 und seinem ultimativen Dolby Digital Surround Sound können Sie auf Live-Konzerte getrost verzichten und sie sich einfach nach Hause holen. Aufstellen, anschließen an PC oder Stereo-Anlage und genießen.
CREATIVE.COM
Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring – © Copyright 2000. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Environmental Audio und Sound Blaster Live! sind eingetragene Warenzeichen, PC Works FourPointSurround ist ein Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.
Produktinfo 026



Bauen Sie Ihre Städte mit Arenen, Bädern, Kasernen, Aquädukten und vielem mehr aus

Lang baue der Imperator!

Wäre das römische Weltreich auch unter Ihrer Herrschaft untergegangen? Der zeitlose **Aufbauklassiker** von Impressions und Sierra wird es an den Tag bringen: Im Stil von „Sim City" errichten Sie zunächst Iso-Städte mit Wohnhäusern, Tempeln, Märkten, Arenen, Theatern und vielem mehr. Legen Sie ein cleveres Straßennetz an und sorgen Sie für Bewässerung mittels Brunnen und Aquädukten; auch Brandschutz ist wichtig. Je attraktiver Ihre Stadt, desto mehr Untertanen werden zuziehen – was mehr Steuereinnahmen bedeutet, die Sie für den Aufbau einer schlagkräftigen Armee auch bitter benötigen. Denn nur Ihre tapferen Legionen stehen zwischen den anstürmenden Barbarenhorden und Ihrem fragilen Reich!
In drei Formationen (Linie, Kolonne oder Schildkröte) schicken Sie Ihre Armee in Echtzeitschlachten; für pazifistische Baumeister würfelt der Computer alternativ auch bloß das Ergebnis aus. Dann bleiben immer noch Feuersbrünste, Seuchen und Aufstände zu meistern, um das oberste Ziel zu erreichen: Wer sich „Imperator" nennen will, muss alle Provin-

Installation und Start

Windows 95/98: Legen Sie die CD Nr. 1 ein, unser Joker-Menü startet automatisch. Klicken Sie in der Rubrik „Vollversion" auf Caesar 2 und den Button „Installation". Falls Sie die Autostartfunktion deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei AUTORUN.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Sie landen jeweils im Installationsmenü des Spiels, wo Sie „Installieren" wählen. Es werden wahlweise 16 oder 39 MB an Daten auf Ihre Platte kopiert; die CD muss beim Spielen eingelegt sein. Den abschließenden Hinweis bezüglich DirectX 2 können Sie getrost ignorieren. Starten Sie Caesar 2 über die Verknüpfung im Abschnitt „Programme/Sierra/" im Windows-Startmenü.
DOS: Falls Sie die separate Programmversion für DOS installieren wollen, wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der CD und geben INSTALL ein.

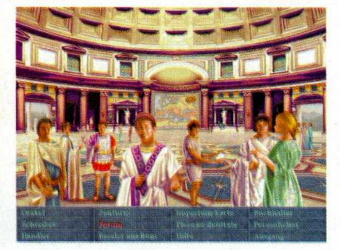
Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 147 und 149. Wer sein Heft nicht zerschneiden will, findet die Inlays auch **zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" als Bitmaps: Einfach in einem Malprogramm laden, auf das bevorzugte Papier drucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 116/119 erhältlich.



Rund 40 Provinzen warten darauf, von Ihnen erobert zu werden


Führen Sie Ihre Legionen in drei Formationen (Linie, Kolonne und Schildkröte) gegen den Feind

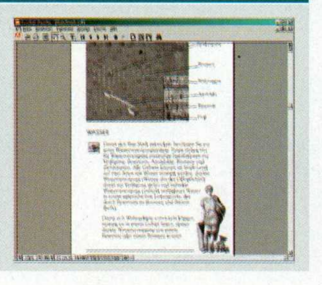

Im Forum setzen Sie die Steuern fest, verwalten Ihre Armee oder befragen das Orakel

zen des historischen Roms unter seiner Fuchtel haben. Keine einfache, aber eine umso unterhaltsamere Aufgabe! Nicht ohne Grund gilt Caesar 2 als eines der besten Aufbauspiele der Neuzeit und konnte im Originaltest **satte 85 Prozentpunkte nebst Hit-Lorbeer** einstreichen.

Fünf Schwierigkeitsgrade, ein einführendes Tutorial sowie eine komfortable Maussteuerung erleichtern den Einstieg ins Spiel. Die Fenster (z.B. für Stadt- und Provinzansicht) lassen sich auf der in voller Desktopauflösung laufenden Windows-Oberfläche frei anordnen, zudem versüßen Rendersequenzen gewonnene Schlachten und andere Ereignisse – bei MIDI-Musikbegleitung. Wer könnte einer derart geballten Streitmacht an Spielspaß widerstehen?

Handbuch & Tipps

Das **komplette, illustrierte deutsche Manual** haben wir für Sie als PDF-Dokument in den Ordner „Handbuch" der CD Nr. 1 gepackt. Zum Betrachten benötigen Sie den „Acrobat Reader" der Firma Adobe, den Sie in der aktuellen deutschen Version 4.0 von CD Nr. 2 installieren können. Sie finden den „Acrobat Reader" dort in der Rubrik „Goodies". Das Handbuch enthält übrigens auch einige **allgemeine Spieltipps**.



Startprobleme?

Erscheint während der Installation beim Test der CD-ROM-Geschwindigkeit die Fehlermeldung „**Integer Devide by 0**", dann starten Sie den Rechner neu, führen Sie die Installation erneut aus und umgehen Sie diesmal die System-Tests, um das Problem zu vermeiden.

Wenn Windows mit mehr als 256 Farben läuft, erscheint zu Programmbeginn ein Warnhinweis. Sie können auf „Ja" klicken, um das Spiel trotzdem zu starten – sollte es später z.B. während der Echtzeitschlachten zu Abstürzen kommen, reduzieren Sie die **Windows-Farbtiefe auf 256 Farben**. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle Ihres Desktops und wählen „Eigenschaften". Unter „Einstellungen" können Sie nun als Farbtiefe 256 Farben festlegen.

Probleme bereiten u.U. auch „Große Schriftarten" als Systemzeichensatz: Sind Texte im Spiel oben oder unten abgeschnitten, wechseln Sie wie vorher beschrieben in „Eigenschaften von Anzeige", dort in das Registerblatt „Einstellungen", klicken Sie auf den Button „Weitere Optionen" und übernehmen im Registerblatt „Allgemein" die „**Kleinen Schriftarten**".

Caesar 2
(Impressions/Sierra)

Klassische Aufbaustrategie mit klasse Echtzeitschlachten

Originalwertung	85%, Hit
Umfang	3 Spielebenen (Stadt, Provinz, Imperium), Tutorial, über 40 Provinzen, 5 Schwierigkeitsgrade, separate Programmversionen für DOS und Windows
Präsentation	dreh- und (in 3 Stufen) zoombare Isografik in voller Desktopauflösung, Rendervideos, MIDI-Musik
Steuerung	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindest-konfiguration	P75 mit DOS oder Win 95/98, 16 MB RAM und 16 oder 39 MB auf der HD
Handbuch, Installation & Tipps	deutsche Anleitung inkl. allgemeiner Spielhinweise im PDF-Format auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch", Installation via Joker-Menü (separate DOS-Version vorhanden)


PC CD
ELECTRONIC ARTS
Lösungsbuch von PRIMA GAMES


SEI FIES
SEI MIES
SPIEL
NOX
Westwood
Westwood Studios
www.westwood.com
Produktinfo 007

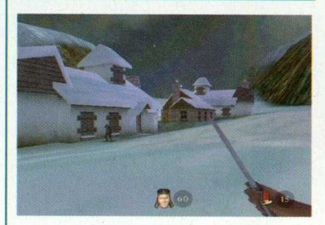
Demos, Patches & Goodies

Bust a Move 4



GENRE: Geschicklichkeit
UMFANG: 5 Runden im Arcademodus oder gegen die CPU
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: keine (CD Nr. 2)
SYSTEM: P100 mit 32 MB RAM, Win 95/98/NT4, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 223 MB auf der HD

Codename Eagle



GENRE: 3D-Actionstrategie
UMFANG: voll spielbare Mission „Ghost Rockets"
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: benötigt Direct3D-Beschleuniger (CD Nr. 2)
SYSTEM: P200 mit 16 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 66 MB auf der HD

Croc 2

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Plattformer
UMFANG: 2 voll spielbare Levels: „Dschungel" und „Mine"
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: benötigt Direct3D-Beschleuniger (CD Nr. 1)
SYSTEM: P266 mit 32 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 45 MB auf der HD

Deep Fighter



GENRE: U-Boot-Action
UMFANG: AVI-Video
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD Nr. 2
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Der Klomanager

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Wirtschaftssimulation
UMFANG: 12 Runden voll spielbar
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: keine (CD Nr. 2)
SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 22 MB auf der HD

Ibiza Comic Poker



GENRE: Strip-Poker
UMFANG: Pokerpartie gegen „Wendy"
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD Nr. 1
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2)

Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbst extrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches" auf CD Nr. 2. Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor mit **WinZip 7.0** entpackt werden, das Sie aus der Rubrik „Goodies" im Jokermenü der CD Nr. 2 installieren können. Einen **Patch-Index** ab Ausgabe 1/00 finden Sie ebenfalls auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Lösungen".

Abomination
Update der deutschen Fassung auf V 2.6.4

Anstoß 3
Update auf V 1.03 und separater Fix für Cyrix-Prozessoren

Catan: Die erste Insel
Update der deutschen Fassung auf V 1.040

Chartbuster
Update der Vollversion von Ausgabe 1/00 auf V 1.92 (beseitigt Millennium-Bug)

Command & Conquer 3: Tiberian Sun
Update der deutschen Fassung auf V 2.02

Der Verkehrsgigant
Update auf V 1.1

Earth 2150
Update der deutschen Fassung auf V 1.93 (Beta)

Half-Life
Update der deutschen Fassung auf V 1.016 (enthält „Team Fortress Classic"!)

Pharao
Enhancement Pack V 1.1 für deutsche Fassung

Revenant
Update der deutschen Fassung auf V 1.2e (Beta)

SWAT 3
Update auf V 1.2 (mit separaten Patches für deutsche und US-Fassung)

Thandor: Die Invasion
Patch Nr. 1 für die deutsche Fassung

Star Trek Klingon Academy

Top-Demo

Diesem romulanischen Warbird geht es in Mission 1 an die stählernen Federn

Nach der „Starfleet Academy" schiebt Interplay jetzt das klingonische Gegenstück nach. Ein Fest für Trekker, die es endlich mal der kreuzbraven Föderation zeigen wollen: Wechseln Sie die Seiten und lasern Sie mit Ihrem „Bird of Prey" die Verbündeten der Enterprise aus dem All!

Die Demo enthält neben einer umfassenden Trainingsmission und dem Quick-Battle-Modus gleich zwei voll spielbare Einsätze: Im ersten Auftrag gilt es den Angriff eines Kreuzers der Romulaner an der klingonisch-romulanischen Grenze zurückzuschlagen. In Mission 2 verfolgen Sie das gegnerische Schiff ins Korvat-System, wo Sie es in den Asteroidenringen um Korvat 2 auch noch mit Patrouillen der Gorn zu tun bekommen. Doch wer im Training gut aufgepasst hat, weiß, wie er den Ring zu seinem taktischen Vorteil nutzen kann. Ansonsten bleibt Ihnen ja immer noch das alte Klingonen-Motto: „Heute ist ein guter Tag zum Sterben..."

Wollten Sie nicht schon immer mal Ihre Phaser auf ein Föderationsschiff richten?

GENRE: Raumkampfsim
UMFANG: Quick Battle, Training, 2 Missionen
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: benötigt Direct3D-Beschleuniger (CD Nr. 2)
SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, D3D-Beschleuniger, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 89 MB auf der HD

Lösungshilfen auf CD

Der Button „Lösungen" im Jokermenü der CD Nr. 2 fördert diesmal zu Tage: den zweiten und letzten Teil der **Komplettlösung zu Ultima 9**, wobei wir auch gleich nochmals Teil 1 aus der letzten Ausgabe mit auf die CD gepackt haben. Weiters finden Sie die **Komplettlösung zu Nox** sowie **Cheatprogramme zu Moorhuhn** für mehr Punkte und längere Spielzeit.

Zum Betrachten benötigen Sie einen framefähigen Webbrowser wie den „Netscape Communicator" aus der Rubrik „Goodies" der CD Nr. 2.



Music powered by PC Joker

Weil das „Gute A" so brav war, widmet ihm die dreiköpfige Newcomer-Band mit dem schönen Namen „Gutes-ABC.de" ihren Debütsong. Frontman Dyer und seine Tänzerinnen Jenny und Giana touren mit ihrem Clubhit „A" derzeit durch ganz Deutschland. Wir haben einen musikalischen Happen des potenziellen Chartstürmers (hinter dem das Berliner Dj-Duo „Master Lee & Master Chuck" steckt) als MPEG-Video auf CD Nr. 2 gepackt – zu finden in der Rubrik „Special".

Da die Scheibe in Zusammenarbeit mit dem Joker Verlag in die Läden kommt, verlosen wir ab 4. April auf unserer Homepage (www.pcjoker.de) täglich ein Exemplar des begehrten Silberlings mit dem „powered by PC Joker"-Logo. Und wenn Sie schon im Internet sind, schauen Sie doch mal bei www.gutes-abc.de vorbei. Dort können Sie einige abgefahrene Videos an Bekannte verschicken – lassen Sie sich einfach überraschen! Vielleicht fragen Sie sich jetzt: „Was soll das eigentlich, wer oder was zum Kuckuck ist denn das 'Gute A'?" Auch darüber weiß die Homepage Bescheid.

Schräg, schräger, A-m schrägsten: Frontman Dyer in Pose



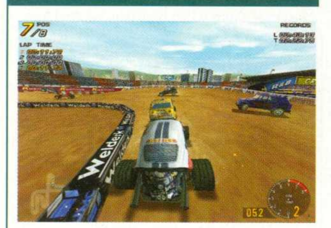
Ab 4. April verlosen wir auf unserer Homepage (www.pcjoker.de) täglich ein Exemplar von „A", der Debütsingle von Gutes-ABC.de

Weitere Infos im Internet unter www.gutes-abc.de und www.cologne-concerts.de oder telefonisch bei der Cologne Concerts GmbH: 0221/936 70 - 40 (Fax: -42)

Die Begleit-CD

Demos, Patches & Goodies

Käfer total



GENRE: Autorennen
UMFANG: 2 spielbare Strecken im Quick-Race-Modus
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden optional unterstützt (CD Nr. 2)
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 85 MB auf der HD

Kicker Fußballmanager



GENRE: Fußballmanager
UMFANG: voll spielbare Saison
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: neueste, länger spielbare Version (CD Nr. 1)
SYSTEM: P100 mit 32 MB RAM, Win 95/98/NT4, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 46 MB auf der HD

Nox



GENRE: Actionrollenspiel
UMFANG: für 2 bis 12 Spieler via LAN oder Internet im Arena-Modus auf 3 verschiedenen Karten
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: reine Multiplayer-Demo (CD Nr. 1)
SYSTEM: P200 mit 48 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 45 MB auf der HD

Pro Pinball: Fantastic Journey



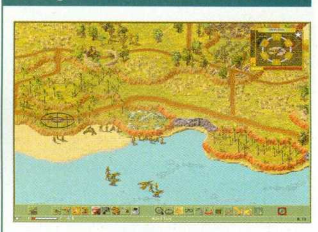
GENRE: Flipper
UMFANG: Tisch mit Zeit- und Scorelimit
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: keine (CD Nr. 1)
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 43 MB auf der HD

Rally Masters



GENRE: Autorennen
UMFANG: 2 Strecken
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: benötigt Direct3D-Beschleuniger (CD Nr. 2)
SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, D3D-Beschleuniger, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 25 MB auf der HD

Rising Sun



GENRE: Rundenstrategie
UMFANG: voll spielbare Mission auf Seiten der USA
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: keine (CD Nr. 1)
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98/NT4, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 59 MB auf der HD

Rollcage Stage 2



GENRE: Autorennen
UMFANG: 2 Spielmodi (Arcade, Scramble), 3 Autos
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: benötigt 3D-Beschleuniger (CD Nr. 2)
SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger (Direct3D, Glide), Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 12 MB auf der HD

Silkolene Honda Motocross GP

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Motorradrennen
UMFANG: im Modus „Schnelles Rennen" durch Österreich
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: benötigt 3D-Beschleuniger (CD Nr. 2)
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, 3D-Beschleuniger (Direct3D, Glide), DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 180 MB auf der HD

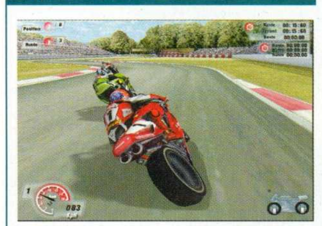
Starlancer

Preview in dieser Ausgabe



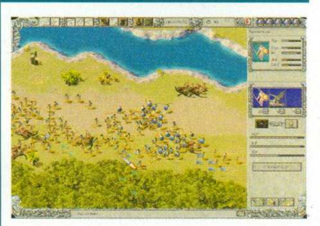
GENRE: Space Opera
UMFANG: AVI-Video
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD Nr. 2
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Superbike 2000



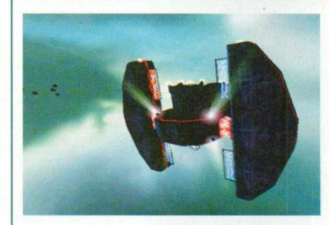
GENRE: Motorradrennen
UMFANG: im Modus „Schnelles Rennen" 3 Runden in Monza
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden optional unterstützt (CD Nr. 1)
SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 51 MB auf der HD

Theocracy



GENRE: Aufbau/Echtzeitstrategie
UMFANG: 3 voll spielbare Missionen: „The Commander", „The Captain", „The Hero"
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: keine (CD Nr. 1)
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 101 MB auf der HD

X-Tension



GENRE: Weltraumhandel
UMFANG: selbst laufend
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: benötigt Direct3D-Beschleuniger, mit F11 gewünschte Auflösung wählen (CD Nr. 2)
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 14 MB auf der HD

Demos, Patches & Goodies

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten
Acrobat Reader 4.0
Dokumentenbetrachter für Win 95/98
DirectX 7.0 deutsch
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98
DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.
NEU **F-Prot 3.07**
kostenloser Virenscanner für DOS
Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen
Hexedit
Hexeditor für Windows 95/98
Ikarus Virus Utilities
Virenscanner für Win 95/98
Netscape Communicator 4.7 deutsch
Webbrowser für Win 95/98
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows
NEU **WinAmp 2.6**
MP3-Player für Win 95/98/NT
WinZip 7.0 SR-1
Packer/Entpacker für Win 95/98



In der neuen Version 2.6 des Freeware-Audio-players „WinAmp" hat Nullsoft die CD-Wiedergabe deutlich komfortabler gestaltet

Freeware-Game

Super Duelling Minivans

Lässt sich innerhalb von nur 24 Stunden ein unterhaltsames Game produzieren? Lead Dog Software wagte den Selbstversuch – und blieb erfolglos: die Duelle verschlangen 33 Stunden Entwicklungszeit. Auf unserer Begleit-CD finden Sie aber eine nachträglich noch verbesserte Version; wer sich für das 33-Stunden-Original interessiert, kann es unter der Adresse www.humanhead.com aus dem Internet laden.

Zum Spiel selbst: Zwei Teilnehmer beharken sich in ihren titelgebenden „Super Duelling Minivans" mit MG, Raketen oder Minen. Gesteuert wird über Tastatur oder Joystick, wahlweise stellt einer der Kontrahenten die CPU. Sie finden das kurzweilige Freeware-Spiel auf CD Nr. 2 unter der Rubrik „Special".

Vier verschiedene Hintergrundmotive stehen für die Arenen zur Verfügung


Waffen aber auch Medi-Packs müssen erst aufgesammelt werden

Tastaturbelegung

F2	Steuerung für Spieler 1 zwischen Tastatur/Joystick und Computergegner umstellen
F3	Steuerung für Spieler 2 umstellen
F4/F5	zwischen Arenen wechseln
F6/F7	Selbstmord Spieler 1/2

Lesereinsendungen

Möchten Sie eigene Songs oder Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

7 Planeten
Weltraumstrategie von Ludger A. Rinsche (Shareware)

Gunocide
Variante des Arcade-Klassikers „Space Invaders" von Alexander Bierbrauer und Oliver Weiler (Freeware)



Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, dass es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbst erdachte, selbst gemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: begleitcd@pcjoker.de

Jetzt Frühbuchen!
PC-Abenteuer-Urlaub in
zauberhafter Begleitung

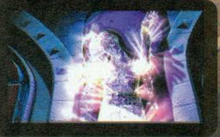
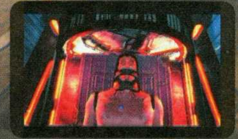
PC Joker Heft & Spiel
„Ein fantastisches Abenteuer – 83%"

POWER PLAY
„... eine uneingeschränkte Empfehlung wert – 81%"

PC PLAYER
„Bemerkenswerte Story ... beste Rätselkost – 82%"

Produktinfo 011

The Longest Journey







www.longestjourney.de

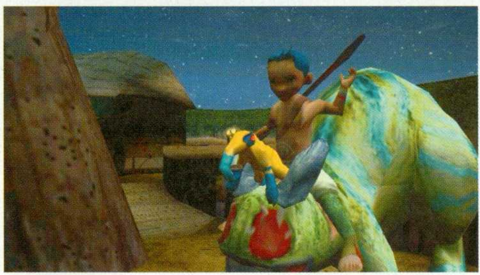
Distrubuted by
DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE





EGMONT

QUARK



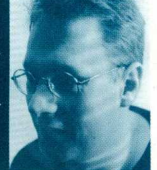
Das Rad zwischen Story, Handlungsfreiheit und Instantspielspaß will Quantic Dream gegen Jahresende mit diesem **Actionabenteuer** schlagen: Wenn der knuffige Held Waki mit Schwester Una und seinem treuen Hund zwischen der Fantasywelt Quark und London pendelt, werden die Wegbegleiter mehr als nur Statisten sein – zwar stets vom Rechner gesteuert, aber wichtig für Plot und Strategie. Dazu sollen sich magische Kämpfe und eine unkonventionelle Optik gesellen. Also kein Quark, dieses Quark…

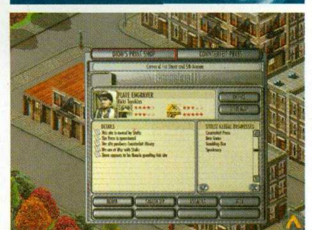
GANGSTERS 2

Für das Sequel zur unterhaltsamen **Gangstersim** setzt Hothouse auf Evolution statt Revolution: Erneut wird sich der Spieler als kleiner Taschendieb im Iso-Amerika während der Prohibition wieder finden, um Karriere zu machen – Raub, Erpressung, Glücksspiel, Alkoholschmuggel und beauftragte Fälscher oder Safeknacker sollen ihn zum Oberhaupt der örtlichen Unterwelt werden lassen.
Neu sind Planungs- und Ausführungsphasen in Echtzeit (inkl. Tag- und Nachtwechsel), außerdem wollen die Entwickler die Handlung auf mehrere Städte ausdehnen und das sperrige Handling des Vorgängers verbessern. Ab Herbst geht es den Ganoven an die Ehre.

„Innovativer, origineller und beeindruckender!"

Kurz und knapp definiert Hothouse-Mitbegründer Martin Carr die Zielsetzung für Gangsters 2





TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

Seit Ende letzten Jahres begeistern sich bereits mehr als 100.000 Playstation-Besitzer für die **Skateboardsim** um den neunmaligen Weltmeister Tony Hawk. Ab September tritt der Champion mit Topskatern wie Bob Burnquist, Ellisa Steamer oder Bucky Lasek auch auf dem PC an. Gemeinsam mit dem Spieler sammelt er dann Punkte in den Halfpipes und Rails abgesperrter Parks, aber auch auf freier Strecke in Rio oder New York.
Versprochen ist grenzenlose Bewegungsfreiheit im (editierbaren) 3D-Gelände; Treppen, Wände oder Autodächer sollen realistisch befahrbar sein. Dazu wird aber wohl ein Gamepad vorausgesetzt, denn das wirklich geniale Handling des Konsolenoriginals will Activision absolut verlustfrei auf den PC portieren.

CIVILIZATION: CALL TO POWER 2

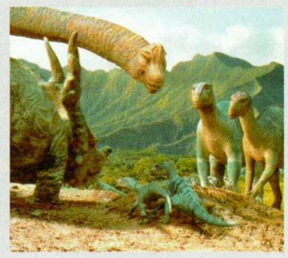


Das rund 120.000-mal verkaufte **Aufbaustrategical** wird noch in diesem Jahr fortgesetzt. Als Spieler übernimmt man erneut die gesellschaftliche, militärische und diplomatische Führung einer ganzen Kultur – die von der Steinzeit über das ritterliche Mittelalter bis ins 24. Jahrhundert hinein gedeihen soll. Ebenfalls gedeihen soll laut Activision aber auch das Gameplay. So will man einerseits den Einstieg in die komplexe Thematik erleichtern, andererseits aber Könnern mehr Freiräume bieten. Außerdem wird der Diplomatieteil stark ausgebaut.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass Blizzard noch bis Juni an einer **Diablo 2 Collector's Edition** bastelt? In der Box enthalten sind die Vollversion, eine DVD mit einem 24-minütigen Intro, ein Soundtrack, ein original AD&D-Rollenspiel sowie ein von den Entwicklern signiertes Handbuch. Allerdings wird man sich beim Importhändler um das edle Teil prügeln müssen.

…dass der kommende Weihnachts-Hit aus den Disney Studios ein Computer-Movie wird? Auf dem PC will Ubi Soft aus **Disney's Dinosaurs** ein 3D-Actionabenteuer machen – quasi die Liveversion des Zeichentrickklassikers „In einem Land vor unserer Zeit".

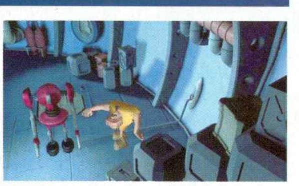


BATTLE ISLE 4



Nachdem vor über zwei Jahren schon der Untertitel von „Incubation" die Phase 4 der „Battle Isle"-Saga verkündete, wird Blue Bytes klassische **Rundenstrategie-Reihe** im dritten Quartal 2000 nun offiziell fortgesetzt. Die neuesten Bildschirmfotos zeigen erstmals den Planeten Chromos in der dreidimensionalen Kartenansicht, von den angekündigten Tag- und Nachtwechseln ist allerdings noch nichts zu erkennen. Ein erstes Preview-Video zu BI 4 sollte übrigens in der „Siedler 3 Gold Edition" enthalten sein, die seit März auf dem Markt ist. Wer es also gar nicht erwarten kann...

IT CAME FOR ZOG



Die dänischen Entwickler von Pixeleers arbeiten gerade an einem völlig durchgeknallten **Cartoonadventure**, einer Mischung aus klassischem Abenteuer und trashigen B-Movies. Neandertaler Zog wird dabei von Aliens entführt, landet auf ihrem Planeten und beginnt umgehend mit seinem urtümlichen Amoklauf. In vorgerenderten Umgebungen darf der in Polygongrafik dargestellte Zog laufen, springen, schlagen und auch sonst alles tun, was den Außerirdischen missfällt und/oder das Steinzeitbabe Gurkvad beeindruckt. Starttermin für den intergalaktischen Spaß soll das nächste Frühjahr sein – sofern sich bis dahin ein Publisher für den deutschen Raum gefunden hat.

ALONE IN THE DARK 4

Neue Bilder von Infogrames schaurig-schönem **Actionadventure** lassen Freunden des gepflegten Horrors schon jetzt das Wasser im Munde zusammenlaufen. Vor allem die äußerst detaillierten Hintergründe, welche wie gewohnt aus vorberechneten Kamerawinkeln zu sehen sind, machen bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck. Wenn sich Geisterjäger Edward Cornby im Herbst zum vierten Mal auf die Suche nach Schlüsseln, Rätseln und natürlich Zombies macht, sollen dynamische Lichtquellen wie schwingende Kronleuchter das gruselige Ambiente komplettieren.



NOMAD SOUL: EXODUS

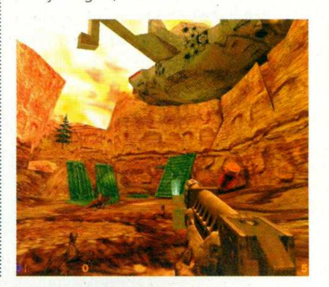


Gegen Ende des Jahres fliegen wir mit Quantic Dream wieder zum Planeten Omikron: Anders als im Vorgänger „The Nomad Soul" beherrschen im kommenden **Actionadventure** vorwiegend Neon-Wolkenkratzer und eine Techno-Religion das Bild, Magie und Mystik treten in den Hintergrund. Die originelle Mischung aus Story, Action, Puzzles und einem Hauch prickelnder Erotik bleibt erhalten, doch behäbige Egoshootouts und Faustkämpfe werden durch Fights bei freier Wahl der Waffen ersetzt.

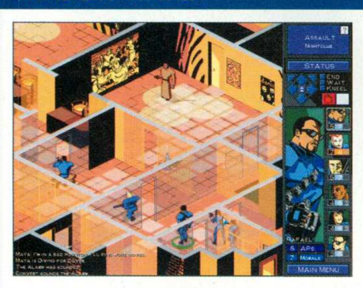


GUNMAN

Unkonventionell, dieser 3D-Pistolero: Das am **Egoshooter** arbeitende Rewolf-Team ist über alle Welt verstreut (das Leveldesign etwa koordiniert der Schwabe Stefan Baier) und setzt dabei komplett auf „Half-Life" als technische Basis – Optik, Story, Sound und Waffen werden aber komplett neu gestaltet. Voraussichtlich ab Juni wird man vier Alienwelten besuchen und die örtlichen Biester mit programmierbaren Explosivkörpern fachgerecht zerlegen können. Get your gun, man!



SHADOW WATCH



Eine Gruppe unabhängiger Wissenschaftler setzt sich für den Weiterbau der internationalen Raumstation ein, nachdem sich die USA und Russland im Streit aus dem Projekt zurückgezogen haben – so das Szenario der bevorstehenden **Strategie mit Rollenspielelementen** von Red Storm. Ab Mai wird man eine sechsköpfige Eingreiftruppe im Stil der „X-Com"-Reihe quer über den Globus kommandieren: Die Leute müssen geschickt im Iso-Terrain positioniert und mit Bedacht durch taktische Kämpfe und Multiple-Choice-Dialoge geführt werden, damit ihre Charakterwerte anschwellen. Das erste Muster gefiel durch einen offenbar recht variablen Plot sowie die unkonventionelle Optik: Ein Mix aus Comic und Pop-Art, wie man ihn bisher noch nicht auf dem PC gesehen hat.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass ehemalige Mitglieder des Entwicklerteams von „Command & Conquer" das Label „Liquid" gegründet haben? Gemeinsam mit Crave verknüpft man hier bis Anfang 2001 im 3D-Echtzeitstrategical **Battle Realms** taktische Faust- und Fußkämpfe mit typisch japanischer Anime-Optik.

...dass Sierras **Pharao-Add-on Cleopatra** richtig prall wird? Geplant sind unter anderem fünf neue Kampagnen und 15 Szenarien. Ab Oktober geht es dann um den Aufbau eines der sieben Weltwunder oder des Leuchtturms von Alexandria.

...dass Electronic Arts am Game zum neuesten Bond-Movie **Die Welt ist nicht genug** arbeitet? Die 10 Missionen des Egoshooters basieren auf dem Streifen, die Grafik auf der aktuellen id-Engine. Avisiert sind 20 Waffen, Multiplayer-Unterstützung sowie witzige Gimmicks aus Qs Hightech-Labor – hier ein erstes Bild.



MARTIAN GOTHIC



Im Mai lässt Take 2 die Besatzung eines Mars-Außenpostens verschwinden, nur ein einsamer Funkspruch kehrt heim: „Wenn ihr überleben wollt, geht getrennte Wege!" Diesen Rat sollte sich der Spieler auch zu Herzen nehmen, wenn er ein dreiköpfiges Rettungsteam durch die vorgerenderten Bilder des **Grafikabenteuers** lenkt.
Beim Abchecken des Vorabmusters fühlten wir uns durch Steuerung, Rätsel und Actioneinlagen stark an Activisions SF-Adventure „Star Trek: Der Aufstand" erinnert – allerdings liegt der Gruselfaktor hier höher: Die Basis ist zwar menschenleer, aber keineswegs verlassen. Einen finalen Erlebnisbericht finden Sie im Testteil der nächsten Ausgabe.

LEMMINGS REVOLUTION



Endlich: Nach fast vierjähriger Pause stürmen die knuddeligen Suizid-Wühler aus dem Hause Psygnosis bald wieder die PC-Monitore! Wie im Original von 1991 muss der Spieler die blindlings vor sich hin trottenden Lemminge in 100 Levels sicher zum Ausgang geleiten, wozu er sie mit acht Fähigkeiten wie Klettern, Graben oder Brückenbauen ausstatten kann. Kombiniert mit der schlichten, aber netten Vektorgrafik (die Schützlinge bewegen sich neuerdings um einen rotierenden Turm) und einer mitreißenden Soundbegleitung könnte diese Lemmingrevolution die unterhaltsamste **Hektik-Knobelei** des kommenden Jahres werden.

BLAIR WITCH PROJECT: THE NOCTURNE CHRONICLES



Kaum ist der Hype um das erfolgreichste Independent-Movie '99 abgeflaut, schon wird an den dazugehörigen Computerspielen gearbeitet. Gleich drei Titel will Take 2 noch heuer auf den Markt werfen, wobei Terminal Realitys „Nocturne"-Szenario erneut zum Einsatz kommt. Zwischen Juli und November soll das Trio veröffentlicht werden und die im Film nur angedeutete (und im Internet weidlich ausgesponnene) Vergangenheit der Blair Witch bis zurück in das Jahr 1786 ausleuchten. Alle drei Teile der **Actionadventure-Serie** werden unter direkter Aufsicht des Verleihs Haxan Films von unterschiedlichen Entwicklern produziert.

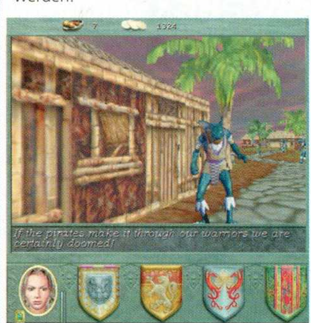
ORIGINAL WAR



Voraussichtlich im Mai will Virgin neue Akzente im alten Genre der **Echtzeitstrategie** setzen. In diesem Epochen übergreifenden Werk wird die Identifikation mit den Einheiten groß geschrieben, individuelle Charaktere sollen dem üblichen „Tank Rush" einen Riegel vorschieben. Zwar tragen die leicht überdimensionierten Männlein und Weiblein im Iso-Gelände eine Einheitskluft, doch ist ein jedes mit eigenem Porträt und Eigenschaftswerten vertreten. Ein Fall für die Krieger unter den „Siedlern"?

MIGHT AND MAGIC 8

Überraschend schnell und unerwartet früh stehen seit Ende März einige hundert US-Exemplare von Teil acht aus 3DOs bekannter **Rollenspielserie** in den Regalen deutscher Händler – Infogrames hatte den Import besorgt. Dort bastelt man noch bis Mitte Mai auch an einer komplett deutschen Version, die wir für den Test abwarten wollen: Vor den englischen Textwüsten des Originals können wir durchschnittlich sprachbegabte Teutonen nur warnen! Wer sich davon nicht abschrecken lässt und schon jetzt den Tag des Zerstörers (Untertitel: „Day of the Destroyer") herbeisehnt, wird kaum Unterschiede zu den letzten beiden M&M-Rollis entdecken. Grafikengine, Inventar-, Quest-, Skill- und Kampfsystem sind mit denen der Vorgänger identisch. Das bedeutet wieder zahllose, optional auch rundenweise ausgetragene Fernkämpfe, endlose Unterhaltungen in Schriftform sowie einige Grafikschwächen durch mangelhafte Direct3D-Unterstützung. Einzige echte Neuerung: Zu Beginn des Abenteuers wird lediglich ein einzelner Charakter erstellt, alle anderen Mitglieder der maximal fünfköpfigen Party (darunter erstmals auch Drachen) müssen im Laufe des Spiels angeworben werden.



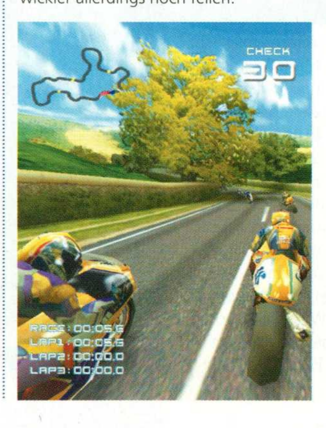


MAFIA

Auf die astreine 3D-Combatsim „Hidden & Dangerous" folgt im Oktober ein **Actionabenteuer** der tschechischen Entwickler von Illusion Softworks – Straßenrennen in schnittigen Oldtimern inklusive! Den Schwerpunkt beim Kampf gegen die (un)ehrenwerte Gesellschaft werden freilich Schleichgänge sowie Shootouts in den dunklen Gassen einer verkommenen Metropole bilden, die sowohl an das Chicago wie auch das San Francisco der 20-er Jahre erinnert.

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Im Juni werfen Ubi Soft und die Criterion Studios den PC-Motor für die Konvertierung eines pfeilschnellen **Motorradrennens** von der Dreamcast-Konsole an: Im inoffiziellen Nachfolger zum Klassiker „Redline Racer" (als Vollversion auf Begleit-CD der Ausgabe 11/99) gehen die beiden Suzuki-Modelle GSX-R600 & R750 in sechs Varianten, etwa mit Turbolader, an den Start.
Beim Probespiel fielen uns neben dem schicken Design der zwölf fiktiven Strecken (Strand, Wald, City etc.) vor allem das atemberaubende Tempo und die coolen Crashes auf – nach einem Unfall segeln Mensch und Maschine höchst spektakulär durch die Pampa! An der übersensiblen Steuerung und dem dünnen Sound sollten die Entwickler allerdings noch feilen.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Red Storm neues Futter für Combatsimulanten vorbereitet? In **Rainbow Six: Covert Ops** bekämpft das vom Spieler kommandierte Einsatzteam Terroristen der linken Szene in den 70-er Jahren.

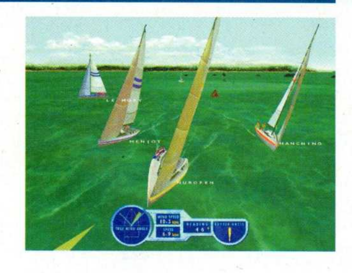
...dass sich das Gerücht bestätigt hat, Shiny („Messiah") würde bis zum Kinostart von **Matrix 2** ein passendes PC-Game vorlegen? Filmverleiher Paramount und Publisher Interplay haben einen entsprechenden Vertrag bereits unterzeichnet.



...dass der Animestreifen **Heavy Metal FAKK 2** ab 4. Mai in den deutschen Kinos anläuft? Kurz darauf folgt das gleichnamige 3D-Actionabenteuer von Take 2 – samt einer gut gebauten Heldin mit den Maßen des Aktmodells Julie Strain.



VIRTUAL SKIPPER



Mit dieser **Segelsimulation** bringt Ubi Soft im wahrsten Sinne des Wortes frischen Wind ins Sportgenre. Der Hobby-Kapitän wird die Wahl zwischen drei Bootstypen, vier Gewässern und drei Schwierigkeitsgraden haben. Dabei muss er nicht nur gegen bis zu sieben von der CPU oder menschlichen Skippern (via Netzwerk bzw. Internet) gesteuerte Konkurrenten, sondern auch mit drehenden Winden, Sturmböen, Strömungen etc. kämpfen.
Die Wasserschlacht wird in schmucker Optik über den Screen tosen, was allerdings einen 3D-Turbo im Rumpf zur Pflichtausstattung macht. Voraussichtlich ab April heißt es dann Mast- und Schotbruch!

TROPICO



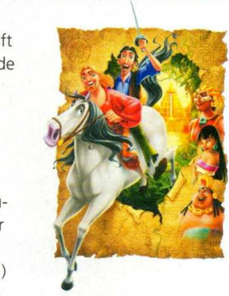
Bei PopTop Software bastelt man zur Zeit an diesem **Mix aus Strategie und Wirtschaftssimulation**: Als Diktator einer karibischen Bananenrepublik hat der Spieler die Aufgabe, sein Reich in einen blühenden, fortschrittlichen Staat zu verwandeln. Dazu errichtet er Hotels, Minen, Fabriken sowie über 100 weitere Gebäude. Nicht minder wichtig sind Diplomatie und Politik, denn nur zufriedene Untertanen bleiben auch friedliche Untertanen. Putsch oder Revolution dagegen machen einem allzu dilettantischen Treiben des Despoten schnell ein Ende.
Die 3D-Grafik auf Basis der bereits bei „Railroad Tycoon 2" verwendeten Engine sieht schon jetzt richtig schnuckelig aus, dennoch wird das Spiel erst im vierten Quartal des Jahres (test)reif für die Insel sein.

ROBOTECC: CYBORG COMBAT ARENA



Lost Toys, gegründet von drei ehemaligen Bullfrog-Mitarbeitern, legt noch in diesem Jahr das Debüt vor – **futuristische Gladiatorenkämpfe**. Die Story erinnert dabei stark an Stephen Kings „Running Man": Zur Unterhaltung der Massen treten Sträflinge in Arenen gegeneinander an. Wer sich bis ins alljährliche Finale vorkämpft und auch dort siegreich bleibt, ist ein freier Mann.
Auf dem Bildschirm soll sich das Spektakel über 60 Levels sowie 20 Bonusabschnitte erstrecken und mit seinen morphenden Kampfplätzen und abwechslungsreichen Spielmodi sowohl Solisten als auch gesellige Kämpen gefangen nehmen.

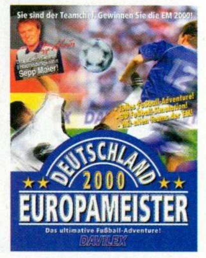
THE ROAD TO EL DORADO



Ende des Jahres läuft hierzulande der neue Zeichentrickfilm aus den Dreamworks Studios („Der Prinz von Ägypten") in den Kinos an: die Geschichte der beiden zweitklassigen Schwindler Tulio und Miguel, welche es auf der Flucht aus Spanien in die legendäre Goldstadt El Dorado verschlägt. Zeitgleich zum Start des Streifens will Revolution Software („Baphomet's Fluch") für die kooperierenden Publisher Ubi Soft bzw. Light and Shadow Production das Filmspiel zum Spielfilm liefern – ein **Adventure mit zahlreichen Actioneinlagen**.

DEUTSCHLAND EUROPAMEISTER

Der Titel dieses **Fußballmanagers** von Davilex/Koch Media klingt amüsant, wenn man die Leistungen unserer Nationalmannschaft in der jüngsten Vergangenheit verfolgt hat. Noch amüsanter ist allerdings die Hintergrundstory, welche eigens zwecks Kooperation mit Torwart-Legende Sepp Maier zusammengebastelt wurde:
Sepp ist hier zwar Manager der deutschen Auswahl, kann allerdings das Südseeparadies, in dem er sich just aufhält, nicht verlassen. So liegt es nun am Spieler, vor Ort das Heft in die Hand zu nehmen und die Nationalelf zum Titelgewinn zu führen – der Teamchef steht ihm dabei aus dem Exil hilfreich zur Seite; moderner Kommunikationstechnologie sei Dank. Ob sich das Ganze so lustig spielt wie es sich anhört, wird sich bereits Mitte April zeigen.



URLAUBSRASER

Ab Mai geben die „Autobahn Raser" von Davilex wieder Vollgas: Am Steuer heißer Sportwagen gilt es den Weg von Paris über die Côte d'Azur nach Mallorca zu finden – ehe dies vier anderen PS-Protzern gelingt. Unterwegs in sonniger Strandgrafik werden Polizei, Gegenverkehr und Straßenverkehrsordnung ausgebremst. Mehr wissen wir mangels Vorabmuster des **Arcaderacers** vorläufig leider auch nicht.



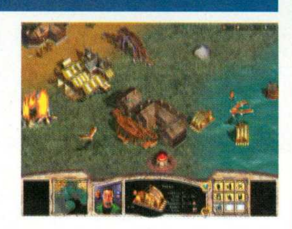
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Im Herbst schlachtet Sarah Michelle Gellar alias Buffy Summers auch auf dem PC Zombies, Dämonen und weitere Bestien der Unterwelt ab. Für das gruselige **Actionabenteuer** will Fox Interactive die Sunnydale Highschool, Friedhöfe und andere Schauplätze der Pro 7-Serie mit viel Story und kniffeligen Puzzles verknüpfen – Shootouts und zünftige Kickbox-Kämpfe werden nicht fehlen. Die Grafikengine soll dabei kein Problem mit übermotivierten Vampirjägern haben: Mit dem Pflock in der Hand lässt sich jedes Detail im schick beleuchteten Gelände zerbröseln.



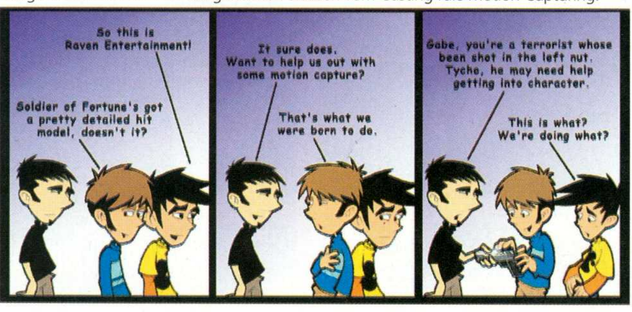
WARLORDS BATTLECRY

Freunden der Rundenstrategie ist die SSI-Traditionsreihe seit Jahren ein Begriff, jetzt wechselt Warlords die Seiten: **Taktik in Echtzeit** ist angesagt, wenn sich ab Mai menschliche Generäle in magische Schlachten gegen acht Fantasyrassen stürzen. Mit dem Konzept wird sich auch die Optik ändern, allerdings weckte der sterile Renderlook beim ersten Probespiel eher gemischte Gefühle. Um sich inhaltlich etwas vom Genreklassiker „Warcraft 2" abzuheben, will man jedoch zumindest die serientypische Entwicklung der anzuwerbenden Heldencharaktere beibehalten.



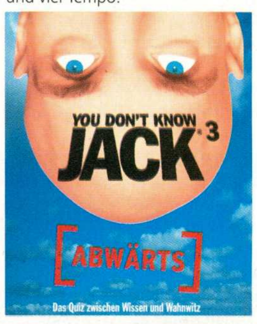
GLÜCKSRITTER IM PECH?

Schon die Vorarbeiten am umstrittenen Egoshooter „Soldier of Fortune" waren alles andere als blutleer, wie die beiden US-Cartoonisten Mike Krahulik und Jerry Holkins herausgefunden haben: Hier die geheimen Skizzen vom Casting fürs Motion Capturing.



YOU DON'T KNOW JACK 3

Bald ist wieder Partytime am PC; in wenigen Wochen geht das witzige **Quiz** in die dritte Runde. Take 2 kündigt optische Retuschen sowie Detailänderungen am Gameplay an, doch im Kern bleibt alles beim Alten: 800 (natürlich brandneue) Fragen aus allen möglichen und unmöglichen Bereichen, lustige Animationen, gagreiche Kommentare und viel Tempo.



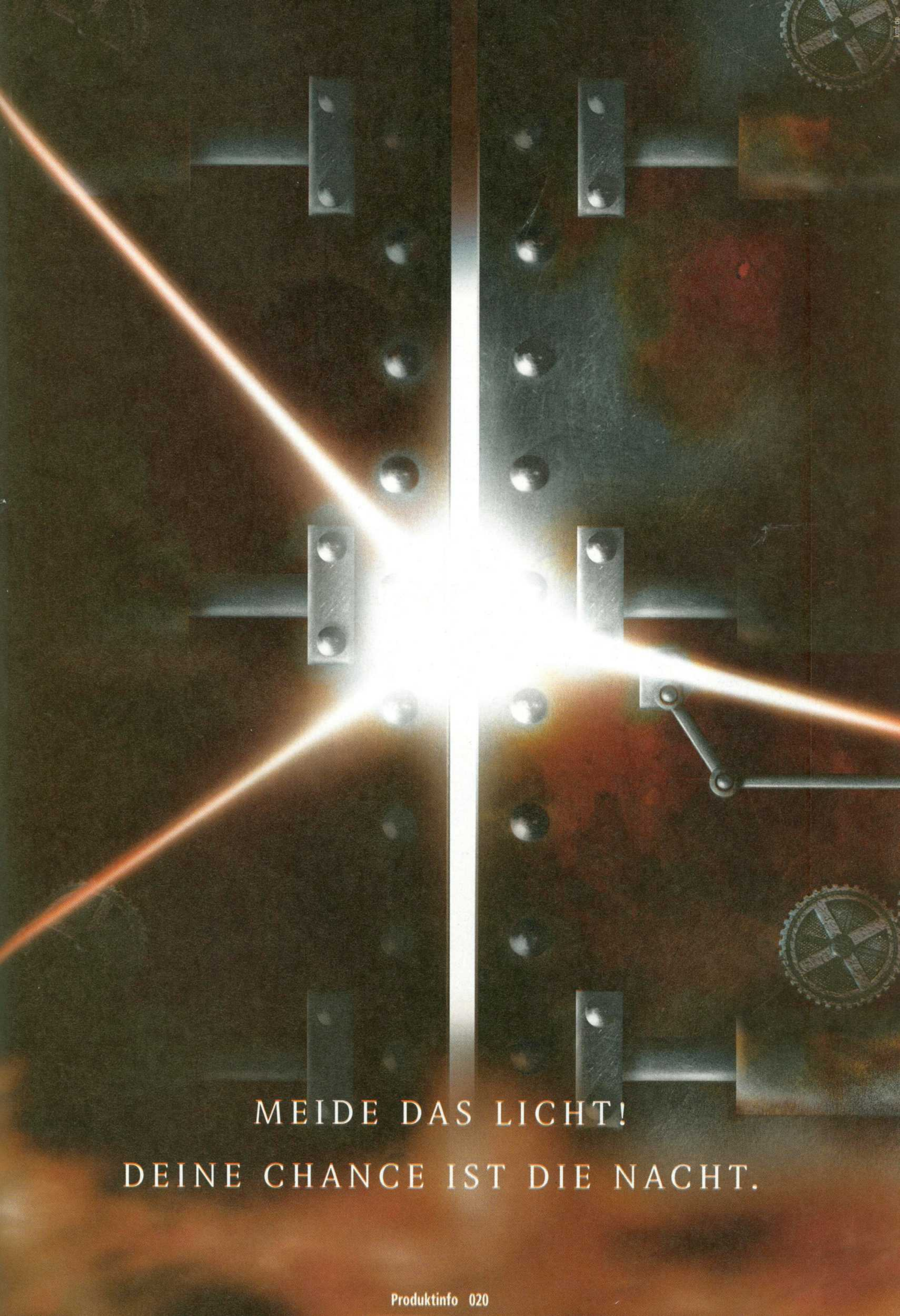
WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Activision und Totally Games (die Macher von Lucas Arts' „X-Wing"-Serie) bis Anfang 2001 an einem Mix aus Weltraumsim und taktischen Sternenschlachten um Captain Picard und seine TNG-Crew arbeiten? Titel: **Star Trek – Bridge Commander**

...dass Blizzard-Gamedesigner Rob Pardo jüngst erklärte, man werde in das Echtzeitstrategical **Warcraft 3** nun doch weniger Rollenspielelemente einbauen als auf der ECTS angekündigt? Womöglich, um den für Weihnachten geplanten Release tatsächlich einhalten zu können?

...dass Innonics („Thandor") und das Berliner Spiele Entwicklungs Kombinat Ost (kein Witz!) über einer knuffigen Aufbaustrategie brüten? **Wiggles** handelt von einer Zwergenkolonie, der man ab Jahresende beim Erkunden unterirdischer Welten und dem Kampf gegen konkurrierende Clans unter die Arme greifen soll.

...dass die Märzausgabe des spanischen IDG-Magazins „PC World" begehrt war wie keine zuvor? Laut einer Meldung der englischen Nachrichtenagentur Register war auf der Cover-CD keine Schnuppervariante von **Windows 2000**, sondern versehentlich die komplette Vollversion – die Reaktion von Microsoft auf hochgerechnete Verluste von rund 65 Millionen Mark steht noch aus.


MEIDE DAS LICHT!
DEINE CHANCE IST DIE NACHT.

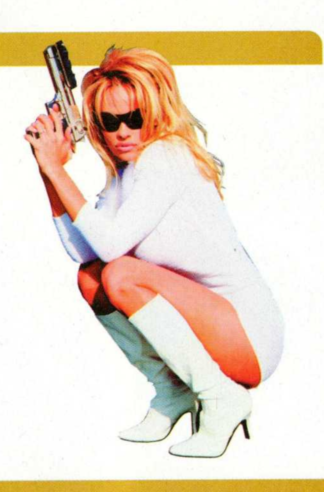
NEUES VON LARA



Laut dem Internetmagazin „The Croft Times" bastelt Eidos bereits am **Tomb Raider Game zum Kinofilm**, der freilich nicht vor 2001 über die Leinwand flimmert. Außerdem will „Variety", das Branchenblatt der US-Filmindustrie, erfahren haben, dass Paramount nach monatelanger Suche nun endlich eine Hauptdarstellerin gefunden hat. Demnach gibt die US-Actrice Angelina Jolie („Der Knochensammler") unter der Regie von Simon West („Con Air") die Lara Croft.
Apropos: Den ersten Band aus Egmonts **Tomb Raider Comicserie** gibts seit Ende Februar für 6,90 DM auf Deutsch, fünf weitere Ausgaben folgen im Abstand von zwei Monaten auch als Hardcover-Editionen.

VERY IMPORTANT GAME

Dass sich mit weiblichen Rundungen auch Spiele besser verkaufen lassen, wissen die Franzosen von Ubi Soft. Noch bis Oktober gießt man dort die SAT.1-Serie **VIP** in Bits und Bytes – mit Heldin Vallery Iron alias Pamela Anderson im Mittelpunkt. Im Vergleich zum lausigen TV-Original um eine Amateurdetektivin und ihr Team dürfte das Game zulegen: Immerhin konnte man die „Dark Earth"-Entwickler von Kalisto gewinnen. Geplant sind spannende Shootouts und Faustkämpfe an Originalschauplätzen, gelegentlich soll auch das Hirn zum Einsatz kommen.



BESTSELLER PC

Laut einer Analyse der US-Marktforscher von International Data Corp. wurden im ersten Quartal dieses Jahres **europaweit rund 11 Prozent mehr PCs verkauft** als im gleichen Zeitraum 1999. In den USA liegt die Steigerung gar bei etwa 20 Prozent, im asiatischen Raum bei sagenhaften 32 Prozent. Alles potenzielle Neu-Zocker!

KURZ NOTIERT

Nach gewonnenem Rechtsstreit mit Sony darf Connectix seinen Playstation-Emulator **Virtual Game Station** jetzt nach USA ausliefern. Ein Deutschlandstart steht noch in den Sternen.

Ubi Soft arbeitet mit dem Nachrichtensender NTV zusammen, er soll für Authentizität in den Business-Simulationen **Wall Street Tycoon** und **Business Tycoon** bürgen.

Infogrames-Chef Bruno Bonell fordert laut einer Meldung der französischen Nachrichtenagentur AFP Spielepreise auf oder unter dem Niveau von Musik-CDs: „Nur so lässt sich die Flut an Raubkopien eindämmen!"

Die deutsche Musikindustrie erprobt einen **radikalen Internet-Kopierschutz**: RPS verpflichtet jeden Provider, auf einer schwarzen Liste verzeichnete Homepages (etwa mit illegalen MP3-Files) zu sperren!

MESSEN & TERMINE

Electronic Entertainment Expo (E3) Fachmesse für Computerentertainment 11. bis 13. Mai 2000 in Los Angeles/USA Info: www.e3expo.com	**Internet World** Internetkongress und Fachmesse 23. bis 25. Mai 2000 in Berlin Info: www.internetworld.de Tel.: 089/7 41 17 – 313	**Radwar Party** Szene-Event des digitalen Undergrounds 26. bis 28. Mai 2000 in der Festhalle Heinsberg-Oberbruch Info: www.radwar.com	**Mecon** Fachkongress für Multimedia- und Gamedeveloper 4. bis 7. Juni 2000 auf dem Kölner Messegelände Info: www.mecon.de Tel.: 0221/91 65 50
Classic Gaming Expo Messerückblick auf Klassik-Gaming 29./30. Juli 2000 in Las Vegas/USA, Plaza Hotel Info: www.cgexpo.com	**CeBIT Home** Publikumsmesse für Games und Internet 30. August bis 3. September 2000 in Leipzig Info: www.messe.de Tel.: 0511/89 0	**European Computer Trade Show (ECTS)** Fachmesse der Spielebranche 3. bis 5. September 2000 in London/England Info: www.ects.com	**Game** Internationale Computer- und Brettspielemesse 3. bis 5. November 2000 in Zürich/Schweiz Info: www.game-show.ch Tel.: 0041/1240 55 66

Von Moorhühnern und Börsenfieber

REICH WERDEN MIT SPIELE-AKTIEN

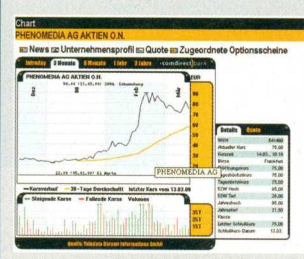
Während Otto Normalspekulant leider keine Infineon-Aktien abkriegte, haben sich kluge Zocker am „Moorhuhn" goldene Eier verdient: Der Kurs des Herstellers Phenomedia stieg binnen weniger Wochen um über 400 Prozent!

Glaubt man der Boulevardpresse, ist ein Wertpapierdepot derzeit die Lizenz zum Gelddrucken: Ob T-Online, Infineon oder eben Phenomedia, die Kursgewinne überbieten sich im Erreichen immer neuer Rekordmarken. Doch während große Firmen kräftig die Werbetrommel für ihre Neuemissionen rühren, wird der große Reibach oft im Kleinen gemacht. So dümpelte die Aktie der Federvieh-Produzenten von Phenomedia am 5. Januar noch bei 22 Euro, bis Ende Februar war sie auf 96 Euro hochgeschnellt. Wer zu Jahresanfang also 10,00 Euro in das Bochumer Un-

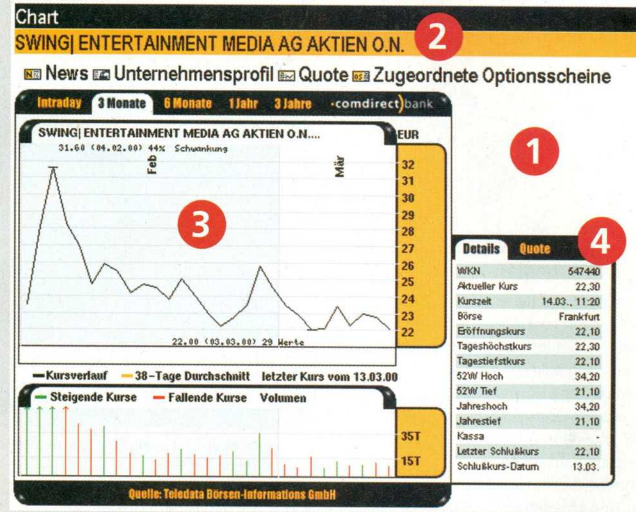
Mehr Moorhuhn-Merchandising und das kommende Actionrolli „Gothic" sollen die Phenomedia-Aktie auf Kurs halten

Aktienkurse richtig lesen

1. **Ähnliche Diagramme wie dieses gibt es bei praktisch jeder Onlinebank**
2. **Bei den Infobuttons beim Namen verbergen sich u.a. Firmenprofile**
3. **Das eigentliche Kursdiagramm zeigt, ob der Wert einer Aktie steigt oder fällt. Der Zeitraum ist dabei variabel, es gibt den Tagesüberblick genauso wie monatliche Charts**
4. **Die Infobox enthält u.a. die zur Order einer Aktie notwendige Wertpapiernummer WKN sowie den aktuellen Kurs – stets in Euro, nicht Mark!**



Der Moorhuhn-Effekt: Ab Mitte Januar legte die Phenomedia-Aktie rasant zu, ebbte im März aber wieder etwas ab



Nach einem starken Start verlor die Swing-Aktie von Anfang bis Mitte Februar an Boden, hielt sich dann aber stabil über 22 Euro. Eine Kursrakete vor der Initialzündung?

ternehmen investiert hatte, konnte zwei Monate später rund 4300 Euro einstreichen – im selben Zeitraum wären auf dem Sparbuch gerade mal kümmerliche 5 DM Zinsen angefallen. Die Vorstellung, seine Kenntnisse vom Spielemarkt zu Geld zu machen, ist also verlockend. Aber ist sie auch realistisch?

Der Fall Phenomedia zeigt, dass im Wertpapierhandel stets Weitblick und Glück zusammenfallen müssen, um am Ende als strahlender Sieger dazustehen. So war der Spielehersteller vor dem Kult um das *Moorhuhn* gerade mal einigen Branchenkennern bekannt und galt nicht unbedingt als demnächst zündende Kursrakete. Tatsächlich hatte das *Moorhuhn* ja schon über ein Jahr unbeachtet Werbung für den Whiskyhersteller Johnny Walker gemacht und Phenomedias angekündigtes Actionrollenspiel *Gothic* allein lieferte noch keinen Grund zur Börseneuphorie. Erst als die virtuelle Hühnerjagd via E-Mail, Werbung eines Berliner Radiosenders und über die Cover-CD unserer Ausgabe 3/00 in aller Hände bzw. Munde geriet, setzte der Boom ein. Als dann auch noch die BILD-Zeitung dem Phänomen eine Titelseite widmete, waren die Börsianer mächtig beeindruckt. Dass Phenomedia binnen Tagen zum Börsen-Darling avancieren würde, hatten trotzdem nur wenige geahnt – die Betroffenen selbst wohl am allerwenigsten...

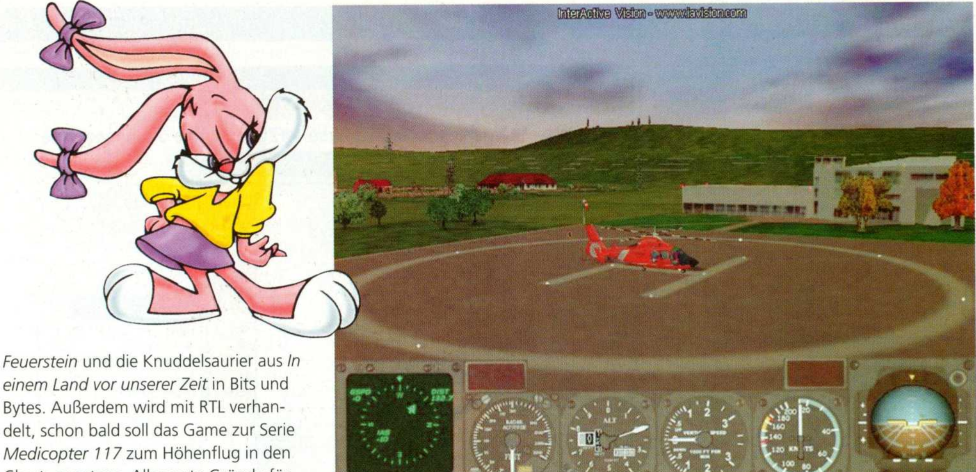


„In der Spieleindustrie wird richtig Geld verdient!"

Andreas Toller, Experte für den Neuen Markt beim Anlegermagazin „Die Telebörse"

Nun wollen die Bochumer den Flächenbrand über das Freewaregame *Moorhuhn 2* sowie gemeinsam mit BMG verlegte Musik-CDs am Lodern halten. Dennoch ist ein neues Phenomedia-Phänomen fraglich: „Die Moorhuhn-Party scheint fürs Erste vorbei", kommentiert Andreas Toller, beim Börsenmagazin „Die Telebörse" für den Neuen Markt zuständig. „Noch ist unklar, ob die Rechte am Flattermann überhaupt bei Phenomedia oder nicht doch beim Whiskyhersteller Johnny Walker liegen. Und sollten Projekte wie das Onlinegame *Gnarf* oder *Gothic* keine Kassenschlager werden, sieht es finster aus!"

Als Alternative für mutige Anleger bietet sich eventuell der Kaarster Publisher Swing an. Nachdem der Aktienkurs des bis dato wenig bekannten Unternehmens schon länger bei vergleichsweise niedrigen 22 Euro liegt, sieht Andreas Toller hier „eine vage Dämmerung". Grund: Die aktuelle Spielecompilation *Game Gallery* verkauft sich wohl gut, bis zum Herbst gießt man gemeinsam mit dem Mediengiganten Warner die *Tiny Toons*, *Familie*



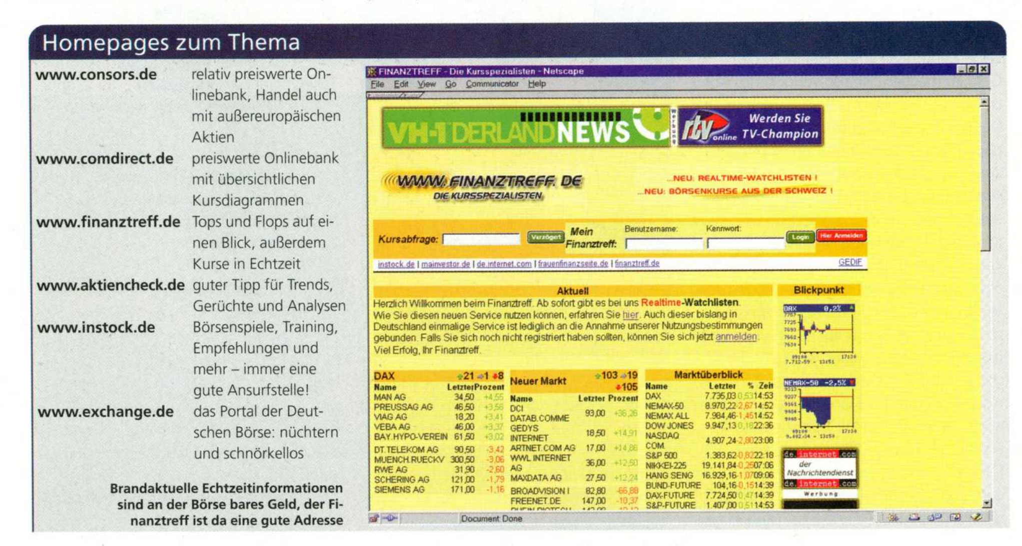
Die Tiny Toons und das Game zur RTL-Serie „Medicopter 117“ könnten dem Swing-Kurs demnächst auf die Sprünge helfen

Feuerstein und die Knuddelsaurier aus *In einem Land vor unserer Zeit* in Bits und Bytes. Außerdem wird mit RTL verhandelt, schon bald soll das Game zur Serie *Medicopter 117* zum Höhenflug in den Charts ansetzen. Alles gute Gründe für viel „Kursfantasie“, wie Spekulanten die Hoffnung auf steigende Aktienwerte umschreiben.

Ein Tipp könnten aber auch Firmen sein, die den Börsengang gerade erst vorbereiten. CDV aus Karlsruhe beispielsweise will so das Kapital aufbringen, um weltweit Büros zu eröffnen und zusätzliche Spielentwicklungen in die Wege zu leiten. Sollte dann das schon mehrfach angekündigte Echtzeitstrategical *Sudden Strike* endlich erscheinen und einschlagen, sind steigende Kurse vorprogrammiert. Viel Potenzial hat außerdem Jowood: Mit Topsellern wie dem *Verkehrsgigant* im Rücken und Knallern wie *Industriegigant 2* oder *Frontierlands* in der Pipeline sollten die Österreicher ab Herbst reichlich Neuaktionäre für sich gewinnen können. Ganz tapfere Anleger können sich schließlich auch an europäischen oder gar amerikanischen Werten versuchen. Gerade in den USA, der Mutter der meisten PC-Spiele, ist die Auswahl an einschlägigen Papieren groß. Aber Vorsicht: Der amerikanische Markt verändert sich ständig und gilt als extrem schwer vorhersagbar – vor allem, weil zuverlässige Informationen Mangelware sind. US-Wertpapiere fristen in deutschen Börsenfachmagazinen ein Mauerblümchendasein, Internetforen sind wankelmütige Orakel. Wer im WWW auf einen der vielen Möchtegern-Wahrsager statt auf einen der wenigen Profis hört, kann durch Halbwahrheiten viel Geld verlieren! (rl)

Homepages zum Thema

www.consors.de	relativ preiswerte Onlinebank, Handel auch mit außereuropäischen Aktien
www.comdirect.de	preiswerte Onlinebank mit übersichtlichen Kursdiagrammen
www.finanztreff.de	Tops und Flops auf einen Blick, außerdem Kurse in Echtzeit
www.aktiencheck.de	guter Tipp für Trends, Gerüchte und Analysen
www.instock.de	Börsenspiele, Training, Empfehlungen und mehr – immer eine gute Ansurfstelle!
www.exchange.de	das Portal der Deutschen Börse: nüchtern und schnörkellos



Brandaktuelle Echtzeitinformationen sind an der Börse bares Geld, der Finanztreff ist da eine gute Adresse

Schritt für Schritt zum Aktionär

1 Zunächst ist ein Depot notwendig, quasi ein Aktien-Girokonto. Die Eröffnung erledigt die Hausbank gewöhnlich sofort, Minderjährige benötigen das Einverständnis ihrer Eltern. Erfahrene Anleger verzichten auf die persönliche Beratung und eröffnen ihr Depot online. Internetbanken wie Consors oder Comdirekt versenden über ihre Homepage Informationen und Anmeldeunterlagen. Tipp: Gebühren vergleichen!

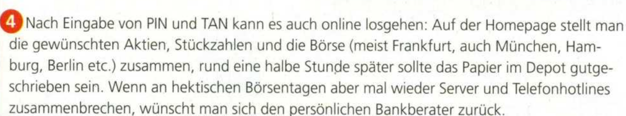
2 Um Missbrauch durch Dritte zu verhindern, wollen sowohl Haus- wie Onlinebank vor Eröffnung des Depots den Personalausweis sehen. Angehende Online-Aktionäre müssen via Post eine sogenannte „Identitätsfeststellung" versenden – das Formular ist Teil der Anmeldeunterlagen.



3. Während Hausbank-Broker ihren Berater umgehend mit dem Aktienkauf beauftragen können, hängen Onliner zunächst in der Warteschleife: Derzeit brauchen die Internetbanken für die Bearbeitung aller Unterlagen ein bis zwei Wochen. Erst dann erhält man per Post einen persönlichen Identifikationscode (PIN) sowie eine Liste sogenannter TAN-Codes. Sie werden bei jedem Aktienkauf via Internet benötigt und sollen gewährleisten, dass Hacker keine persönlichen Daten entschlüsseln.



4 Nach Eingabe von PIN und TAN kann es auch online losgehen: Auf der Homepage stellt man die gewünschten Aktien, Stückzahlen und die Börse (meist Frankfurt, auch München, Hamburg, Berlin etc.) zusammen, rund eine halbe Stunde später sollte das Papier im Depot gutgeschrieben sein. Wenn an hektischen Börsentagen aber mal wieder Server und Telefonhotlines zusammenbrechen, wünscht man sich den persönlichen Bankberater zurück.



Tipps für Einsteiger

* Wer im Aktienhandel noch unerfahren ist, kann bei **Börsenspielen** hervorragend trainieren. So was gibt es im Internet ohne Ende.

* Vor dem Aktienkauf immer erst **Informationen sammeln**: Arbeitet das Unternehmen seriös und zukunftsorientiert, sind die Geschäftszahlen okay?

* Die **Spekulationsfrist** beachten: Wer Aktien kauft und innerhalb eines Jahres wieder abstößt, muss den Gewinn zum Einkommensteuersatz versteuern. Geduld kann sich lohnen!

* Niemals nur einen Wert im Depot halten, sondern **Aktien streuen**. So lassen sich eventuelle Kursverluste eines Papiers durch den Gewinn eines anderen ausgleichen. Als Alternative bieten sich Fonds an.

* Ganz wichtig: Immer mit **entbehrlichem Kapital** spekulieren, niemals mit demnächst benötigtem oder gar geliehenem Geld. Totalverluste sind zwar unwahrscheinlich, aber nicht unmöglich!

Gedruckte Aktien wie diese sind inzwischen die Ausnahme, in aller Regel existieren Wertpapiere nur virtuell in den Rechnern der Banken

Kleines Börsen-ABC

Aktie: an der Börse gehandeltes Teilhaberpapier an einem Unternehmen. Der Aktionär ist also Miteigentümer, darf bei der Vollversammlung mitbestimmen und erhält in aller Regel eine jährliche Dividende – sprich einen Anteil am Gewinn. Aktien werden übrigens kaum noch tatsächlich gedruckt, es handelt sich um virtuelle Papiere.

Bulle & Bär: als „bullish" werden steigende, als „bearish" fallende Kurse bezeichnet

Depot: bei der Haus- oder Onlinebank eingerichtetes Konto, auf dem Aktien deponiert werden. Gegen Gebühren, versteht sich – durch Vergleiche lässt sich viel Geld sparen!

Broking: nennt man auf gut Neudeutsch den Handel mit Wertpapieren

DAX: Index, der die Wertentwicklung der 30 wichtigsten deutschen Aktien (u.a. Siemens, SAP, BMW) widerspiegelt. Am Neuen Markt ist es der NEMAX.

Emission: wird die Ausgabe von Aktien genannt, also der Tausch von Anteilsrechten am Unternehmen gegen das Bargeld der Anleger. Gibt es bei einer Neuemission mehr Interessenten als Wertpapiere, ist die Aktie überzeichnet – dann werden nur ausgewählte Käufer berücksichtigt; auch ein Losverfahren à la Infineon ist möglich.

Fonds: Wertpapiermix aus Aktien einer Branche. Vorteil: Man muss sich nicht um steigende oder fallende Kurse sorgen, das erledigt gegen Gebühr ein Depotverwalter.

Order: Auftrag zum Kauf und Verkauf von Wertpapieren

Kasse machen: ...Anleger, die ihre Aktien verkaufen

Limit: Ober- oder Untergrenze, zu der die Bank eine Aktie kaufen oder verkaufen soll. Bei fallendem Kurs wird das Papier etwa ab einem bestimmten Minimalwert versilbert, um weitere Verluste zu vermeiden.

Kurs: der Preis einer Aktie. Er richtet sich nach Angebot und Nachfrage.

Neuer Markt: Unterabteilung der Deutschen Börse, in der Spielehersteller und andere aufstrebende Hightech-Unternehmen versammelt sind.

Wertpapierkennnummer: die sogenannte WKN ist ein sechsstelliger Code, der jede Aktie individuell kennzeichnet und bei der Order benötigt wird.

Wir tauschen

ein Dutzend Top-Games

gegen

einen neuen Abonnenten!





Racing Simulation



Shadowman



Die Siedler 2

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:

JOKER VERLAG
Labiner GmbH & Co.
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01
Verlangen Sie die Aboverwaltung!

Abonnenten aufgepasst!
Bei Verlängerung Ihres Abonnements erhalten Sie als Dankeschön ein exklusives Treuegeschenk!

ACHTUNG!

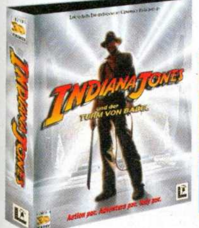
Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, dass der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

*** Bei Lieferung ins Ausland: 100,– DM**
Bedingungen siehe Impressum

IHRE ABO-VORTEILE

- Eine der abgebildeten Top-Prämien in deutscher Vollversion als Dankeschön für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben und behalten Sie die Prämie selbst!
- Im Abo sparen Sie mehr als 15,– DM gegenüber dem Einzelkauf: Nur 91,– DM* statt der am Kiosk üblichen 106,80 DM!
- Sie erhalten zuverlässig, schnell und portofrei alle 12 Ausgaben eines Jahres per Post!
- Jede Ausgabe wird mit zwei CD-ROMs und zumindest einer tollen Spiele-Vollversion (oft sogar mehreren) sowie den neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies geliefert!

EBENFALLS ERHÄLTLICH:

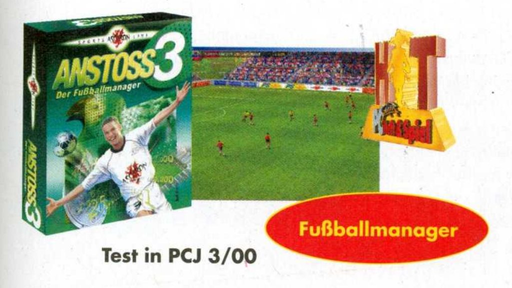




Test in PCJ 1/00



Test in PCJ 2/00



Test in PCJ 3/00



Test in PCJ 4/00



Messerückblick

CeBIT HANNOVER 24.2.–1.3. 2000

Brennpunkt Hannover: In diesem Jahr fanden 750.000 Besucher den Weg zu der weltgrößten Fachmesse für Informationstechnik – darunter wir.



Mehr Fläche, mehr Besucher, mehr Prominenz, mehr Trends: Auf der CeBIT 2000 dominierten schnelle Prozessoren sowie neue 3D- und Internet-Technologien

Promi-Power

Wegen der bevorstehenden EXPO machten sich die 7000 internationalen Aussteller diesmal eine Woche früher als gewohnt in Hannover breit – auf einer erweiterten Fläche von sage und schreibe 415.000 Quadratmetern. Für die Schaustücke interessierte sich traditionell Kanzler Schröder, aber auch viel weitere Prominenz von F1-Piloten wie Ralf Schumacher bis hin zum aktuellen Lara-Modell. Lara Weller war freilich nicht ganz aus freien Stücken angerückt, sondern warb am Stand von 3dfx für den neuesten Grafikturbo: Die Voodoo 5 6000 ist gleich mit vier 3D-Prozessoren sowie satten 128 MB Speicher ausgestattet, reißt aber ein 1200 DM großes Loch in den Geldbeutel. Immerhin ist das externe Netzteil im Preis inbegriffen. Wie viel für das verbesserte Konkurrenzprodukt von Asus zu berappen ist, steht dagegen noch nicht fest. Die GeForce AGP-V6600 Pro wird mit 64 MB doppelt so viel Speicher wie das Vorgängermodell nebst Unterstützung für den AGP-Pro-Standard liefern.

Chips Challenge

Auch der CPU-Markt ist nach wie vor hart umkämpft. So präsentierte VIA der Fachpresse den preiswerten Cyrix 3 als direkten Konkurrenten zu Intels Celeron, doch die angepeilten 400 bis 500 MHz nehmen sich im Vergleich zu den kommenden Vollpreisprozessoren fast schon bescheiden aus: Sowohl der Intel-Prototyp „Willamette" als auch AMDs „Thunderbird" legen mit 1.5 bzw. 1.1 Gigahertz die Messlatte wieder deutlich höher.
Im Reich der Monitore sind Geräte mit digitalem Eingang und 3D-Systemen der letzte Schrei. Für „nur" 50.000 Märker verspricht etwa Elsas neuester Flachbildschirm räumliche Projektion ganz ohne Brille. Es geht aber auch preiswerter: Für rund 3000 Dollar verwandelt ein Monitoraufsatz von Stereo Graphics in Verbindung mit einer simplen Polarisationsbrille, wie man sie aus dem Kino kennt, jede handelsübliche 120 Hertz-Glotze in ein 3D-Kino. Noch billiger machts Interactive Imaging, deren Headset VFx3D 3D-Fans für weniger als 2000 Dollar in die virtuelle Realität lockt.

Nett ins Netz

Ein zentrales CeBIT-Thema ist und bleibt das Internet. Zahlreiche Handy-Anbieter tasten sich langsam an WWW-Kompatibilität heran, wobei die Abfrage von E-Mails nur der erste Schritt ist. Noch bleibt Surfen zwar auf WAP-Seiten (Wireles Application Protocol) beschränkt, doch bereits mit der kommenden Modellgeneration soll das anders werden.
Auch die Sprachbarrieren im Netz sollen demnächst fallen. Unter den in Hannover zahlreich gezeigten Westentaschen-Dolmetschern stach besonders Xybernauts MA IV hervor, gibt er doch in Echtzeit gesprochene Sätze aus. Zusammen mit der immer ausgereifteren kabellosen Internet-Technologie (via Funk oder Satellit) steht uns da noch einiges bevor! (rf)

Bills Visionen
PEACE, LOVE & GAMES

Im März lud Microsoft zum vierten Tag der offenen Tür nach Seattle: Friede, Freude und die Vormacht im Spiele-Business hatten sich Bill Gates & Co. auf das Banner geschrieben.

DUNGEON SIEGE

An einem **Fantasyactionrolli** der Sonderklasse bastelt Gas Powered Games noch bis Anfang 2001: Titeln wie *Nox* will das Team um *Total Annihilation*-Erfinder Chris Taylor mit detailverliebter 3D-Optik und einer spannenden Story Paroli bieten. Beim Probespiel sind uns keine Nachladepausen, dafür intuitives Handling und viel Witz aufgefallen – das Inventory etwa ist durch Kauf eines Lastmulis erweiterbar.



AGE 2: THE CONQUERORS EXPANSION

Bruce Shelley hatte in Seattle zwar nichts Neues zu zeigen, aber viel zu erzählen: Im Herbst soll das **Add-on für Aufbaustrategen** mitsamt einem Map-Editor und optimiertem Handling ausgeliefert werden. Die bereits bekannten Zivilisationen erhalten neue Waffen, fünf Völker aller Zeitepochen kommen hinzu. Fans von *Age of Empires 2* dürfen sich auf vier frische Kampagnen in bislang unerforschten Gebieten freuen.



MECH COMMANDER 2

Für Anfang 2001 ist kampfbetonte **Echtzeitstrategie** in FASAs Battletech-Universum angekündigt: Mechtuning statt Städteaufbau, Taktik statt Ressourcenmanagement. Bei der Eroberung des todschicken 3D-Geländes werden dem Kommandanten einer Truppe riesiger Kampfroboter verschiedenste Waffen zur Verfügung stehen. Auffällig: das durchdachte und sehr einsteigerfreundliche Handling sowie die Missionsvielfalt der Großkampagne.



Talentschmiede Redmond

Unter dem Motto „Peace, Love & Games" versammelte Microsoft auch in diesem Jahr rund 100 Journalisten aus aller Welt auf dem sogenannten „Campus", dem rund 300.000 Quadratmeter umfassenden Firmenareal in Redmond bei Seattle. Zwei Tage lang präsentierte sich der verspielte Branchenriese selbst, die kommenden Games sowie prominente Entwickler. Neu unter Vertrag hat man etwa die *Mechwarrior*-Macher von Zipper Interactive, die FASA-Crew rund um *Battletech*-Erfinder Jordan Weisman sowie Alex Garden, den ehemaligen Projektleiter von *Homeworld*. Anwesend waren aber auch alte MS-Hasen wie Erin Roberts und der Exildeutsche Jörg Neumann von Digital Anvil sowie natürlich Bruce Shelleys Ensemble-Team, das mit *Age of Empires 2* zuletzt das Spiel des Jahres 1999 vorlegte.

Helden von morgen

Bei der Vorstellung des Line-ups zeigte Microsoft Mut zur Innovation: Einen so skurrilen Actionflugi wie *Crimson Skies* etwa hätten sicher viele andere Publisher als zu gewagt empfunden. Doch die am Campus praktizierte Mischung aus Talent und fast schon wissenschaftlicher Herangehensweise an das Spieldesign hat wohl Zukunft. Um heute schon zu wissen, was wir morgen spielen wollen, analysieren die Mitarbeiter der „Research Group" Kundenvorlieben und klopfen neue Hardware- und Softwaretechnologien auf ihren Unterhaltungswert ab.

„Jeder Spieler will ein Held sein. Doch damit er wirklich tief in seine Rolle versinkt, muss er auf glaubhafte Figuren treffen", meint Microsofts Gamesguru Ed Fries zum Thema. In rund zwei Jahren sieht er die PC-Technik so weit, dass computergesteuerte NPCs über eine glaubwürdige Mimik samt realistisch im Wind wehendem Echtzeithaar verfügen. Dann soll zudem Sprachein- und -ausgabe die bisher üblichen Multiple-Choice-Dialoge ersetzen. Werden Maus und Tastatur also bald museale Relikte sein, kommunizieren wir schon demnächst via Mikrofon mit dem Computer?

Das Mindnet

Jedenfalls bringt Microsoft schon heute seinem Betriebssystem *Windows* das Zuhören bei: Es muss nicht nur das gesprochene Wort verstehen und Sätze nach grammatikalischen Merkmalen sortieren, sondern inhaltliche Zusammenhänge begreifen lernen. Voraussetzung dafür ist eine Art „Allgemeinbildung", quasi ein digitales Lexikon, das dem PC gleichsam als Lehrer dient. Zielsetzung ist es, den digitalen Schaltkreisen zu verklickern, dass etwa ein Teddybär flauschig ist, ein Stahlträger aber nicht. Dazu arbeitet Microsoft an einer allumfassenden Online-Enzyklopädie, dem „Mindnet". Momentan noch in den Anfängen, könnte das Werk eines Tages alles Wissen der Menschheit auf sich vereinen. Dann ließe sich über das Internet der Sinn jedes Wortes blitzschnell erfragen, die Information mit bereits vorhandenen Kenntnissen verknüpfen und schließlich



„Bald sind unsere Spiele von der Realität nicht mehr zu unterscheiden!"

Microsofts Gamesguru Ed Fries prophezeit fotorealistische PC-Optik für die nächsten zwei bis drei Jahre

MECHWARRIOR 4

Microsoft statt Microprose ist jetzt der Verbündete der FASA-Truppe um Jordan Weisman. Noch bis Ende des Jahres schraubt man an der neuesten **Mechsimulation** um die schweren Kampfroboter aus dem Battletech-Szenario. Während die Optik des Vorabmusters auf Anhieb beeindruckt, sollen die stärkere Story, die entwicklungsfähigen Mech-Besatzungen oder die Map-Editoren erst nach und nach ihre Reize entfalten.



FREELANCER

Noch rund ein Jahr will Chris Roberts Digital-Anvil-Team am größten **Weltraumspektakel** aller Zeiten arbeiten. In Seattle durften wir zwar noch nicht selbst als mutiger Spaceheld gegen fiese Raumpiraten in die Schlacht ziehen, doch es wurden Ausschnitte gezeigt. Und die waren wahrhaft atemberaubend: Im Vergleich stinkt selbst der geniale Kinotrailer von „Episode 1" mächtig ab!



CRIMSON SKIES

Dem momentan etwas saftlosen Simulationsgenre haucht Zipper Interactive ab Herbst neues Leben ein: Der **Actionflugi** überzeugt durch wegweisende Optik, flüssiges Missionsdesign, witzige Ideen und bizarre Tuning-Varianten alter WW2-Jagdflugzeuge. In den zwei Stunden Probeluftkampf hatten wir jedenfalls viel Spaß – und das nicht bloß wegen der Pin-up-Girls zwischen den Missionen.

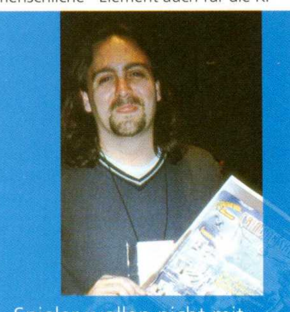


auf dem Bildschirm verwerten. Wenn es bis dato überhaupt noch herkömmliche Bildschirme gibt...

Computer sind auch nur Menschen

Erste Ansätze der Sprachanalyse und -synthese finden sich in den DirectVoice-Treibern von DirectX 8.0, das bei diesem Event aktuell vorgestellt wurde. Damit können immerhin schon Dialoge über das Internet an andere Multiplayer übertragen werden. Doch laut Ed Fries ist das „menschliche" Element auch für die KI der Zukunft entscheidend: „Heutige Spiele sind nur Abziehbilder der Realität. Nehmen wir unseren Combat Flight Simulator – sicher eine schöne WW2-Flugsimulation, aber sie bringt nicht rüber, was ein Pilot fühlt, der mit dem Bewusstsein in seine Maschine steigt, vielleicht nicht mehr zurückzukehren!"

Bei den Top-Games der nächsten Generation haben also große Emotionen, starke Charaktere und eine packende Story erste Priorität. Ed Fries hat erkannt, dass der PC mit dem Kino gleichziehen muss: „Erst wenn Spiele nicht mehr nur Situationen simulieren, sondern wahre Gefühle wecken, stehen wir auf einer Stufe mit den Filmschaffenden!"



„Spieler wollen nicht mit Medaillen belohnt werden, sondern mit Frauen!"

John C. Howard, Projektleiter von Crimson Skies, weiß, warum zwischen jeder Mission des Flugis ein neues Mädel vom Monitor grinst

Hits im Anmarsch

Abgesehen von dem im frühen Stadium noch dröge wirkenden WW2-Kampfflugi *Combat Flight Simulator 2* zeichneten sich die vorgestellten Titel denn auch durch interessante Ideen, feines Handling, technische Finessen und viel Liebe zum Detail aus. So ist etwa im spielbaren Roadmovie *Loose Cannon* noch der unbedeutendste Zierrat glaubwürdig in die 3D-Welt integriert – selbst Straßenschilder weisen nach Beschuss Beulen auf. Auch die 3D-Echtzeitstrategie *Mech Commander 2* oder die Kampfsimulation *Mechwarrior 4* leben von vermeintlichen Belanglosigkeiten: Es kommt einfach Laune auf, wenn man die gegnerischen Einheiten mit immer mächtigeren Waffen aufs Korn nimmt. „Explosionen können gar nicht fett genug sein", so der treffende Kommentar des *Battletech*-Erfinders Jordan Weisman.

Bliebe nur noch die Frage, ob sich Microsoft mit der für das Jahr 2001 als Konkurrenz zur Playstation 2 avisierten Konsole „X-Box" einen Schuss in den Ofen leistet. Aber die beantworten wir gesondert in einem Special ab Seite 124. (rl)



„Es geht um Power und fette Explosionen!"

FASA-Mitbegründer und Battletech-Erfinder Jordan Weisman zu den spektakulären Grafikeffekten von Mechwarrior 4 und Mech Commander 2

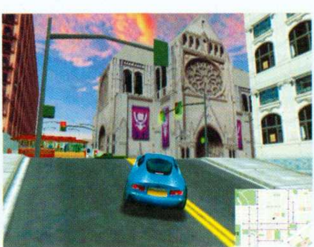
MOTOCROSS MADNESS 2

Microsofts erster **Crossbikeracer** war ja schon unterhaltsam, doch im Juli geben die Entwickler aus den Rainbow Studios erst richtig Gas: Zu den wichtigsten Neuerungen zählen der Profi-Karrieremodus und die riesigen Offroad-Terrains, wo schon mal ein Zug die Strecke kreuzt. Dazu gibts editierbare Rundkurse, Multiplayer- und Onlinerennen mit Tabellensystem sowie originale Enduros – was will man mehr?



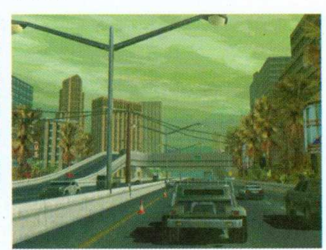
MIDTOWN MADNESS 2

Trotz launiger Verfolgungsjagden blieb der erste **Arcaderacer** ein Geheimtipp; das für Herbst avisierte Sequel soll mehr Publikum haben: In Roadstern und Trucks werden die belebten Straßen von London und San Francisco aufgemischt. Wer zudem als Stunt- oder Taxifahrer heikle Missionen unter Zeitdruck absolvieren will, darf sich auf gelungenes Handling, starke Grafik und realistische Fahrphysik freuen.



LOOSE CANNON

Konkurrenz für Activisions *Interstate*-Serie: Als Kopfgeldjäger reist man in diesem **spielbaren Roadmovie** im Herbst quer durch die Staaten, um in New York, LA und San Francisco per pedes oder Automobil Gangster einzuknasten. Klasse, wie Jörg Neumann und sein Team von Digital Anvil die Shootouts, Verfolgungsjagden und glaubwürdigen Kampagnen in eine voll funktionierende 3D-Welt einbinden!



Neue Shooter im

EGO-WARS: LIZENZPOWER vs. EIGENE

Allen Diskussionen zum Trotz: Das Shootergenre bebt, äh lebt! Wir präsentieren die gewaltigsten Actiongames im Anmarsch.

Unreal Tournament steht schon länger im Laden, id-Softwares drittes Beben ebenfalls – wenn auch nicht mehr hierzulande. Gesellige 3D-Shootisten können also aus dem Vollen schöpfen, während die wahren Egomanen seit *Half-Life* durch die Röhre schauen. Höchste Einschussbahn für Nachschub an der Solofront!

So wird auf der diesjährigen E3 erstmals *Unreal 2* gezeigt, vermutlich wird auch Valve ein erstes Muster von *Half-Life 2* nach Los Angeles mitbringen. Selbst bei id besinnt man sich derzeit auf die Wurzeln des Genres: „Wir hatten für Q3A jede Menge gute Ideen, die im Deathmatch aber nicht funktioniert hätten. Unser nächstes Projekt setzt daher wieder auf den Singleplayermodus", verriet uns Programmierguru John Carmack, als wir ihn in seiner texanischen Büroflucht mit der vielsagenden Nummer 666 heimsuchten. Welche 3D-Shooter anno 2000 noch an den Start gehen, wann und wo in den Universen von Star Wars und Star Trek geballert wird, verrät unser Special. Die hier vorgestellten Titel entführen den Spieler zwar allesamt in die Zukunft, dennoch kristallisieren sich zwei Fraktio-

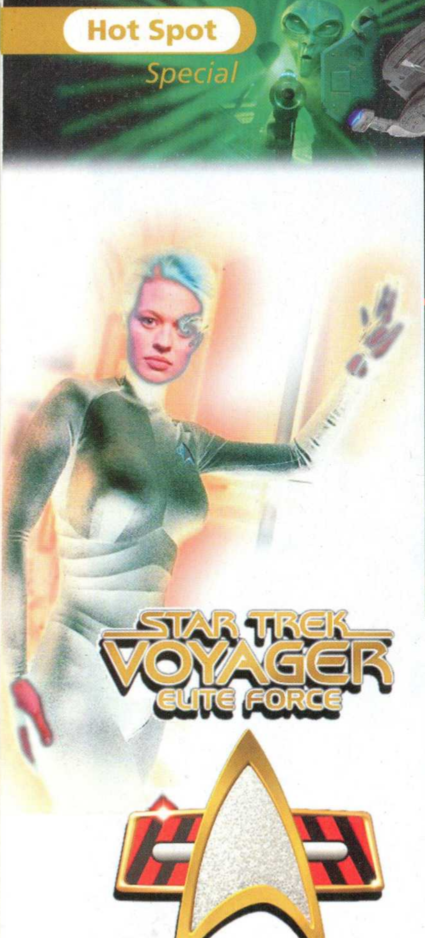
„Durch die Unreal-Engine können wir uns voll auf den Spielspaß konzentrieren"
Christopher David Clark, Chefdesigner „X-COM Alliance"

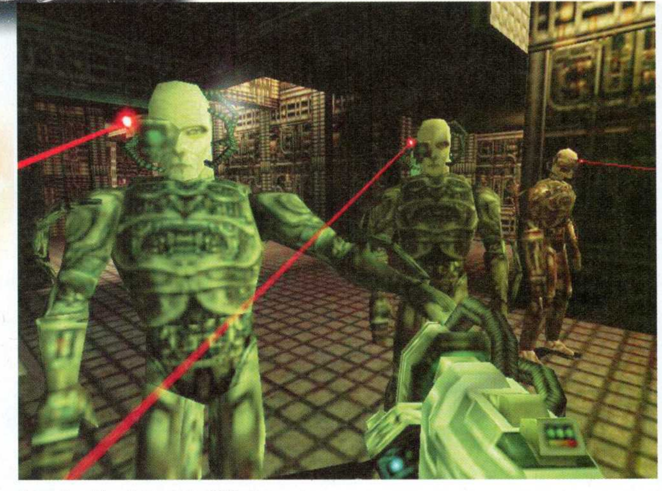


„Bei unserem nächsten Projekt stehen Singleplayer wieder im Mittelpunkt!"
John Carmack, Chefprogrammierer von id Software

nen heraus: Die eine versucht mit einer neu entwickelten 3D-Engine zu punkten (z.B. *Command and Conquer: Renegade*), die andere basiert auf einem bewährten Grafikunterbau (etwa *Star Trek Voyager*). So haben beispielsweise die Human Head Studios für ihr Wikingerspektakel *Rune* die Unreal-Engine lizenziert. „Statt Zeit mit der Suche nach der schnellsten Lösung zum Rendern transparenter Texturen zu verschwenden, können wir uns voll auf das Spieldesign konzentrieren. Wozu das Rad neu erfinden, wozu unsere junge Firma mit dem finanziellen Risiko einer Neuentwicklung belasten?", fragt sich und uns Business Director Timothy Gerritsen.

Ähnlich sieht man das bei Raven Software, wo man die Lizenzierungslawine anno 1993 mit dem Erwerb der Doom-Engine für *Shadowcaster* überhaupt erst losgetreten hatte. Da ist es nur konsequent, wenn in *Star Trek Voyager: Elite Force* die nagelneue Q3A-Engine zum Einsatz kommt. In letzter Instanz muss aber König Kunde entscheiden: Lizenzknaller, Grafikwunder oder Gameplaypower? Am besten wohl alles auf einmal! (mh)




Schaurig-schöne Borg aus der Q3-Engine

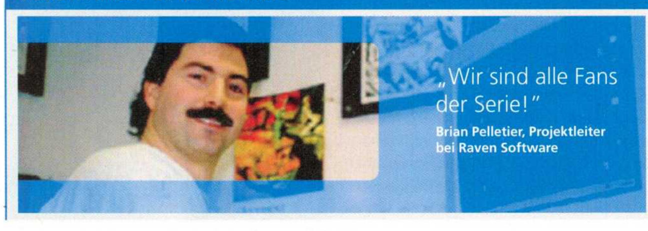
Kirk, Picard und Sisko kamen schon zu PC-Ehren – bald dringt auch Captain Janeway vom Delta-Quadranten in die digitale Dimension vor!

Der Heimweg bleibt lang und beschwerlich: Noch immer ist das Raumschiff Voyager 50.000 Lichtjahre vom Föderationsgebiet entfernt, als es von einer unbekannten Alienrasse auf eine Deponie für stellares Altmetall verschleppt wird. Dort wartet auch ein Borg-Würfel darauf, fachmännisch zerlegt zu werden – dessen Besatzung ist aber nach wie vor auf Assimilation aus. Die Voyager verschrottet, Kathryn Janeways Mannen Teil des Borg-Kollektivs? Damit es nicht so weit kommt, stellt Lt. Tuvok das kampfstarke „Hazard Team" auf...

Activisions Egoshooter will die Fans der TV-Serie einerseits mit detailgetreuen Nachbildungen bekannter Charaktere und Technologien, andererseits mit neuen Schiffen, Wesen und Herausforderungen vor den Monitor locken. Mit Borg, Hirogen sowie teils nie gesehenen Rassen soll es an Gegnern nicht mangeln, mit einem Arsenal vom Phaser bis zum Schockfroster auch nicht an Waffen. Für den Spieler ist dabei Teamwork mit seinen rechnergesteuerten (und sehr selbstständig handelnden) Kameraden angesagt, was das Gameplay in die Nähe untypischer 3D-Shooter wie „SWAT 3" rückt.

Neben Schusswechseln wird es also auch in Echtzeit geführte (Automatik-)Gespräche geben, man darf Cpt. Janeways Logbuch nach Informationen durchstöbern oder seine Uhr auf die aktuelle Sternzeit stellen. Erstaunlich auch, wie viel grafische Authentizität sich aus der Q3-Engine kitzeln lässt: Seven of Nine, der Holo-Doc und andere „Serientäter" sind optisch auf Anhieb zu identifizieren und verfügen in der englischen Version auch über ihre originalen Stimmen – was in der lokalisierten Fassung hoffentlich auch für die der deutschen Synchronsprecher gelten wird. Die Decks und Quartiere der Voyager scheint das Entwicklerteam von Raven (zur Zeit wegen des übertrie-

Bekenntnisse eines Trekkers


„Wir sind alle Fans der Serie!"

Brian Pelletier, Projektleiter bei Raven Software

?: *Wie stellt man sicher, die Trekker nicht mit einem x-beliebigen Shooter zu vergraulen?*

BP: *Zuallererst sind wir hier selbst alle Fans der Serie. Es war uns daher von Anfang an klar, dass das Game etwas Besonderes werden muss – der Spieler soll sich als Teil einer TV-Episode fühlen. Wir haben uns also an Valves „Half-Life" orientiert, um nicht auf ausgetrete-*



Dieses fliegende Alien ist eine Neuheit im Trekker-Universum



Neben seriennahen Phasern wird man in den weitläufigen Gängen der Voyager auch bisher nie gekannte Waffen finden

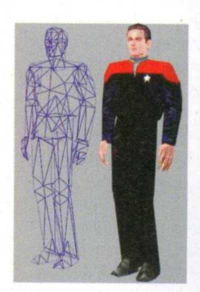


Das Gameplay setzt stark auf Teamwork mit den computergesteuerten Kameraden

ben brutalen „Soldier of Fortune" selbst unter Beschuss) ebenfalls gut hingekriegt zu haben – wer unentdeckt zum Maschinenraum will, kriecht eben durch die Jeffreys-Röhren.
Ehrensache, dass die per Motion Capturing superflüssig animierten Akteure auf einem Klangteppich aus den serientypischen Effekten und Musikstücken agieren. Nicht ganz so selbstverständlich, dass auch das Interface einer Star-Trek-Konsole nachempfunden wurde. Alles andere als gewöhnlich dann der für einen Egoshooter untypisch offene Spielverlauf: Oft genug wird der Fortgang des Plots davon abhängen, ob man sklavisch seinen Befehlen folgt oder lieber einem Kameraden in Not zu Hilfe eilt. Erkundet man einen dunklen Gang oder hält man sich an den vorgeschriebenen Weg? Teilweise darf da sogar während der Zwischensequenzen in Spielgrafik eingegriffen werden (dazu kommen nicht interaktive Filmchen aus der Renderwerkstatt), etwa um ein Crewmitglied vor der Assimilation zu bewahren. Sollten die Borg an Bord der Voyager dagegen überhand nehmen, wird irgendwann kaum noch Zeit zum Lösen der selbstverständlich ebenfalls gebotenen (Schalter-)Puzzles bleiben.

Die Voyager zwischen „Half-Life" und „SWAT 3"

Die Freunde gepflegter Ballerkost sollten an Elite Force also ebenso viel Freude haben wie die Liebhaber actionorientierter 3D-Abenteuer vom Schlage eines „Half-Life" – Voyager-Fans werden ohnehin begeistert sein. Last, not least kommen via LAN oder Internet auch Multiplayer zum Schuss: In speziellen Arenen dürfen sich Menschen, Borg, Klingonen und Vertreter anderer Spezies an die virtuellen Gurgeln gehen. Und das zumindest im „Holo-Deathmatch" ganz ohne Sorge um den Jugendschutz, denn hier materialisieren besiegte Gegner an anderer Stelle, anstatt auf dem Bildschirm elend zu verbluten! (pk)



Holo-Technologie von heute: Aus einem Drahtgittermodell entsteht Commander Chakotay als Spielfigur mit hohem Wiedererkennungswert

Star Trek Voyager: Elite Force

HERSTELLER:	Raven Software/Activision
ERSCHEINT:	2. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.hazardteam.de

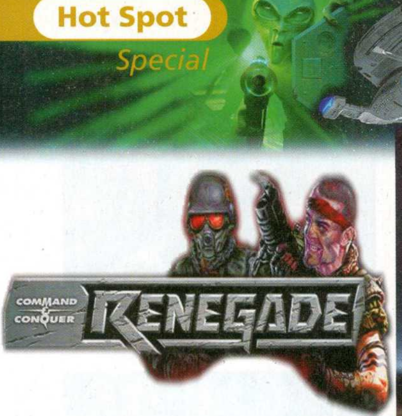
nen Genrepfaden zu wandeln: wieder gnadenlose Action im Rahmen einer fesselnden Story, aber natürlich noch besser!

?: *Wer einen Meilenstein wie „Half-Life" toppen will, muss sich aber einiges einfallen lassen...*

BP: *Der wichtigste Punkt ist, dass wir viel mehr Story bieten, die noch dazu vom Spieler beeinflussbar ist. Dazu kommen interaktive Filmsequenzen, die hochintelligenten Teamkameraden und natürlich der Star-Trek-Bonus. Um den letzten Punkt bis ins Äußerste auszureizen, steht uns zudem die beste 3D-Engine der Welt zur Verfügung.*

?: *Wo ist die Handlung innerhalb der Serienchronologie angesiedelt?*

BP: *Überhaupt nicht! Wir wollten uns einerseits nicht von bestimmten Ereignissen der TV-Vorlage einschränken lassen und den Drehbuchautoren andererseits nicht ins Handwerk pfuschen. Auch wenn Elite Force also in etwa mit der sechsten Staffel von „Voyager" zusammenfällt, könnte das Game doch zu jeder beliebigen Zeit spielen.*




Die Missionen handeln inner- und außerhalb von Gebäuden

Echt Zeit für neue Strategien bei Westwood: Nach drei Bestsellern und etlichen Missionsdisks hält 3D-Action Einzug im C&C-Szenario!

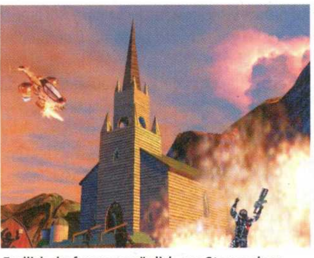
Wer würde die riesige Fangemeinde schon mit einer neuen Hintergrundstory verschrecken? Einmal mehr balgen sich also die Global Defensive Initiative und die Bruderschaft von Nod in ferner Zukunft um das vielseitige Tiberium. Bloß dass die Schlacht ums Mineral im September Mann gegen Mann ausgetragen wird: Als Einzelkämpfer der GDI tritt man mit einem Egoshooter an, für den in den Westwood Studios seit geraumer Zeit eine eigene 3D-Engine erstellt wird. Wenn es in Wäldern, Dschungeln, Gebirgen oder Gebäuden zur Sache geht, dann mit Waffen, die größtenteils aus den Strategiespielen der Serie bekannt sind. Für weitere Wiedererkennungseffekte werden Tiberiumsammler, Mammutpanzer oder auch Orcahubschrauber sorgen – dazu natürlich Charaktere wie Nod-Führer Kane. Doch auch ohne C&C-Vorbildung sollte ein Missionsdesign begeistern, das darauf abstellt, zur richtigen Zeit das richtige Fahrzeug zu benutzen. Zumal Multiplayer hier auch kooperieren dürfen: Einer fährt, der andere schießt!

Westwood auf Action-Abwegen

Produzent Louis Castle spricht daher von einem „Best-of-Mix aller Shooter mit strategischen Elementen". So ganz will man die Serientradition also nicht verleugnen: Mit stupidem Ballern allein soll es in Renegade nicht möglich sein, die gegnerische Tiberiumernte zu sabotieren, Nachschubwege lahm zu legen oder was der Missionsziele mehr sind. Mit Unterstützung durch CPU-Kameraden ist auch nicht zu rechnen, denn diese verfolgen eigene Ziele und wollen sich vom Spieler nicht dreinreden lassen.

Ob die KI der Feinde für die zahlreich versprochenen Einkesselungstaktiken ausreicht, muss die fertige Version zeigen. Dass sie sich sehen lassen können, zeigen bereits die ersten Animationen: Die detailreich gestalteten Nod-Brüder können an verschiedensten Körperteilen getroffen werden und segnen dank Motion Capturing hochrealistisch das Zeitliche. Darüber hinaus bieten schier endlose Weitsicht ohne lästiges Grafikpoppen und aufwendige Levelarchitektur ein Fest für die Augen. Louis Castle ist sich sicher: „Fans der Reihe werden ebenso begeistert sein wie die Freunde gepflegter Action!" (pk)


Häufen sich die Probleme, kann notfalls Luftunterstützung angefordert werden

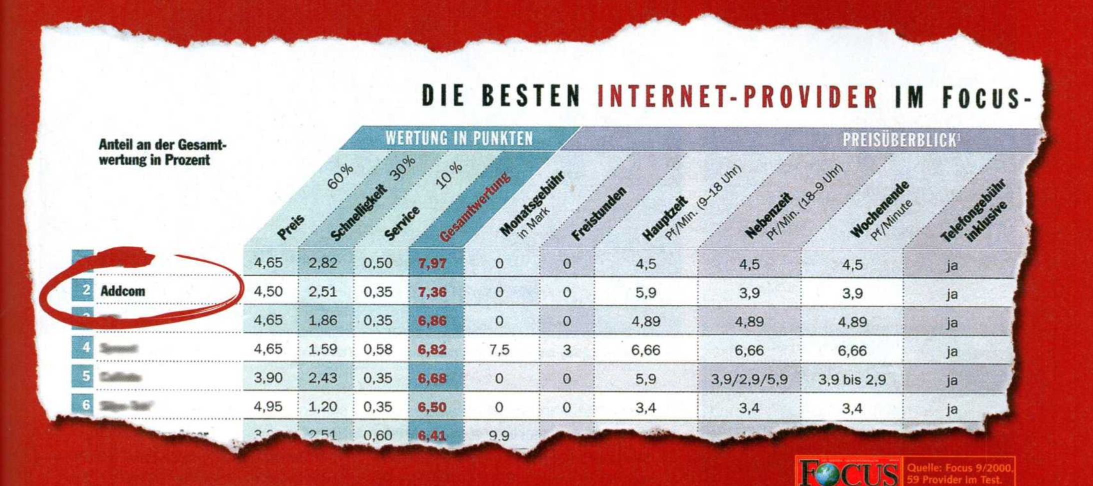

Endlich darf man persönlich ans Steuer eines Orcahubschraubers und anderer bekannter C&C-Geräte


„Es wird keine Verspätungen wie bei Tiberian Sun geben!"
Louis Castle, Executive Producer


Command & Conquer: Renegade

HERSTELLER:	Westwood/Electronic Arts
ERSCHEINT:	September 2000
ONLINE-INFO:	www.cncrenegade.com

Das lassen wir nicht auf uns sitzen.



DIE BESTEN INTERNET-PROVIDER IM FOCUS-

Anteil an der Gesamtwertung in Prozent

		WERTUNG IN PUNKTEN				PREISÜBERBLICK[1]					
		Preis 60%	Schnelligkeit 30%	Service 10%	Gesamtwertung	Monatsgebühr in Mark	Freistunden	Hauptzeit Pf/Min. (9–18 Uhr)	Nebenzeit Pf/Min. (18–9 Uhr)	Wochenende Pf/Minute	Telefongebühr inklusive
[illegible]	[illegible]	4,65	2,82	0,50	7,97	0	0	4,5	4,5	4,5	ja
2	Addcom	4,50	2,51	0,35	7,36	0	0	5,9	3,9	3,9	ja
[illegible]	[illegible]	4,65	1,86	0,35	6,86	0	0	4,89	4,89	4,89	ja
4	[illegible]	4,65	1,59	0,58	6,82	7,5	3	6,66	6,66	6,66	ja
5	[illegible]	3,90	2,43	0,35	6,68	0	0	5,9	3,9/2,9/5,9	3,9 bis 2,9	ja
6	[illegible]	4,95	1,20	0,35	6,50	0	0	3,4	3,4	3,4	ja
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2,51	0,60	6,41	9,9					

FOCUS Quelle: Focus 9/2000. 59 Provider im Test.

Jetzt noch besser: 2,9 Pf/Min. inkl. Telefongebühren. Täglich ab 18 Uhr und das ganze Wochenende.

Der günstige Internet Provider. Sonst 4,9 Pf/Min.

Produktinfo 013

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt



Jetzt wechseln: www.addcom.de

oder unter 0180/5 23 61 60 (24Pf./Min.)





In das Helmdisplay lassen sich jederzeit die Sichtfenster von vier Kameraden einblenden

Drei Strategietitel, eine Weltraumsimulation, jetzt ein Egoshooter: Alienvernichter im Dienst von Microprose führen ein bewegtes Leben!


Vorsicht: Auch kleine Aliens tragen große Kanonen!

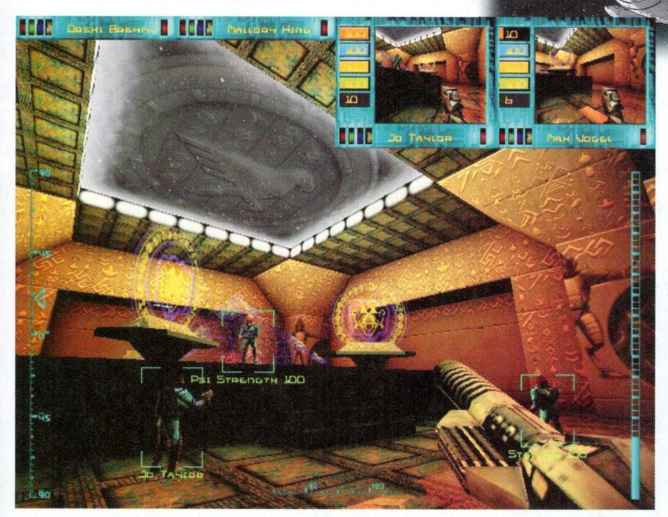
Nachdem bisher immer Mutter Erde von Außerirdischen attackiert wurde, wartet die Story diesmal mit einer kleinen Überraschung auf: Im Jahr 2062 stoßen zwölf Mitglieder der Eingreiftruppe X-COM auf ein Dimensionstor, das sie quer durch die Galaxie in ein 60 Lichtjahre entferntes Sonnensystem katapultiert – mitten in einen Krieg zwischen ihren Erzfeinden (u.a. die bekannten Sektoiden und Ethereals) und den etwas freundlicher reagierenden Ascidianern. Doch vor dem ersten Kontakt will erst mal die Sprache der neuen Bundesgenossen erlernt werden...
Trotz des so ganz anderen Genres wird sich das Spiel durch die alten Qualitäten der X-COM-Serie auszeichnen: Der menschliche Einsatzleiter muss die Missionen minutiös vorbereiten sowie stets ein wachsames Auge auf die technischen und menschlichen Ressourcen werfen. Stirbt beispielsweise der Experte für extraterrestrische Kommunikation, ehe er die ascidianische Sprache entschlüsseln konnte, scheitern die Friedensverhandlungen – Game over. Wer andererseits sicherheitshalber nur mit Nahkampfexperten in die Schlacht zieht, wird bald vor verschlossenen Türen stehen. Ach, hätte man doch nur den Sprengmeister ins Team beordert.
Da sich die einzelnen Crewmitglieder neuerdings auch nicht immer grün sind, ist es also wirklich entscheidend, welche Teilnehmer auf die 13 ausgedehnten Missionen geschickt werden. Erschöpfte und

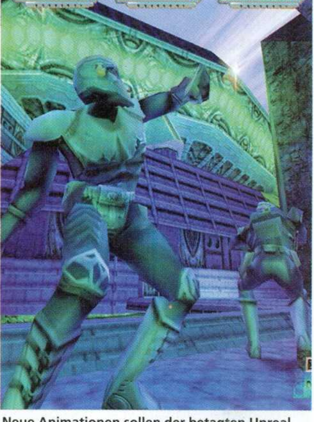
Die Alliance-Macher im Gespräch


„Auch Aliens müssen arbeiten!"
Chris Coon, Chefprogrammierer

?: *Nach den komplexen Vorgängern wird X-COM Alliance doch sicher mehr als der x-te Egoshooter, oder?*
CDC: *Natürlich! Wie in „Half-Life" wird eine spannende Storyline den Spieler dauerhaft motivieren, während taktische Elemente eine überlegte Vorgehensweise erfordern. Dazu kommt die Interaktion mit dem restlichen Team: Die Jungs werden verletzt, sie ermüden oder entwickeln Psychosen. Gerät ein Soldat etwa zu oft in Panik, kommt es sogar vor, dass andere Gruppenmitglieder sich weigern eine Mission zusammen mit ihm durchzuführen. Kurz, der Spieler soll sich fühlen, als ob er mit echten Menschen zusammenarbeiten müsste.*

?: *Heißt das, man konzentriert sich bei der Entwicklung vorwiegend auf den Inhalt? Denn gerade die Fans von 3D-Shootern legen schließlich auch Wert auf Äußerlichkeiten...*
CC: *Nun, es stimmt, dass wir noch immer die etwas betagte Grafikengine von „Unreal" nutzen, doch fügen wir selbstverständlich etliche Effekte hinzu. Des Weiteren schreiben wir unsere eigenen Routinen für die Animationen,*


Die psionisch aktiven Ascidianer müssen als Verbündete gewonnen werden


Neue Animationen sollen der betagten Unreal-Engine zu neuem Glanz verhelfen

abgespannte Charaktere etwa fallen dem Team zur Last und sollten daher vornehmlich zum Erforschen der erbeuteten Alientechnologien abkommandiert werden. Um die Rollenspielelemente der vergangenen Teile aufzugreifen, dürfen auch in X-COM Alliance neue Skills erworben bzw. vorhandene weiter trainiert werden. So lässt sich zwar notfalls auch mal der Verlust eines Spezialisten verschmerzen, dennoch liegt es natürlich im Interesse des Spielers, seinen Trupp wohlbehalten und vollzählig durch die feindverseuchten Schiffe und Siedlungen zu führen.

E.T. muss sterben

Zu diesem Zweck lassen sich in das Helmdisplay des Kommandanten bis zu vier Überwachungsbildschirme einblenden, welche eine ständige Kontrolle der Gruppe ermöglichen. Gerät ein Kamerad in Schwierigkeiten, können ihm seine Kollegen unverzüglich zu Hilfe eilen – selbst dann noch, wenn ihn die Außerirdischen bereits in ihre Labors verschleppt haben. Die Widersacher sind nämlich nicht einfach nur böse, sondern in erster Linie an der Erforschung menschlicher Technologien interessiert. So kann es passieren, dass eine verlorene Sturmkanone plötzlich in abgewandelter Form auch von den Gegnern benutzt wird – eine witzige Umkehrung der bisherigen Serientradition. Aber auch Überraschungsangriffe der lernfähigen Xenoformen stellen eine allgegenwärtige Bedrohung dar.
Noch können heldenhafte Alienjäger jedoch beruhigt schlafen, da die nächste UFO-Flotte erst Ende des Jahres erwartet wird. So bleibt den Entwicklern auch genügend Zeit, die Technik dem ambitionierten Szenario anzupassen. Die hier gezeigten Screenshots entsprechen deshalb noch lange nicht der fertigen Spielgrafik, da gerade an diesem Punkt noch fleißig gearbeitet wird. (mz)



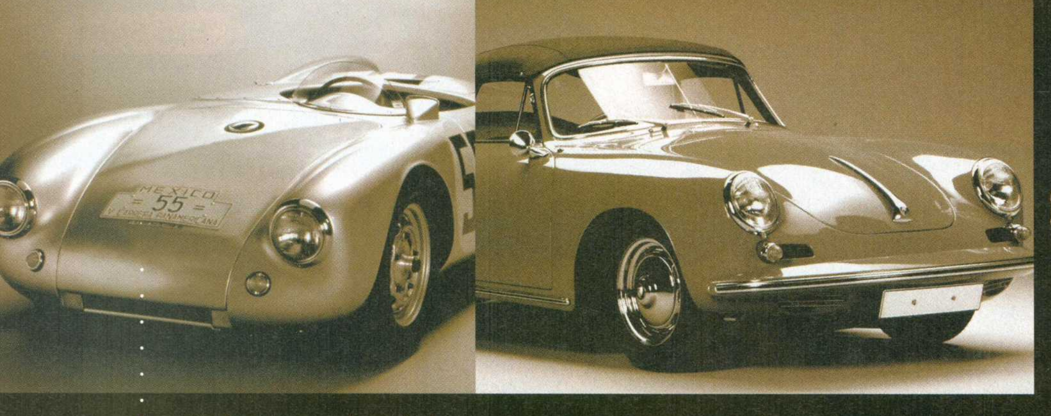
X-COM Alliance

HERSTELLER:	Microprose
ERSCHEINT:	4. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	nein

die dynamische Musikbegleitung sowie natürlich für die künstliche Intelligenz. Diese kontrolliert separat Kopf, Hände und Beine aller Charaktere ohne feste Verhaltensmuster. Während seine Augen also vielleicht nach Gegnern Ausschau halten, lädt der durch einen Korridor laufende Soldat (oder Gegner) eine Waffe nach oder Ähnliches.

?: *Sind die Außerirdischen demnach genauso schlau wie die eigenen Teamkameraden?*
CC: *Prinzipiell ja, auch wenn die Einzelheiten von der jeweiligen Rasse abhängen. Genau wie der Spieler versucht auch die Gegenseite einen Krieg zu gewinnen. Lässt ein X-COM-Trupp eine Waffe zurück, wird diese ebenso untersucht wie ein Gefangener, um menschliche Schwachstellen zu entdecken. Wir planen zudem einige Spionageaufträge, bei denen man den Lebensraum der Aliens erforschen – und ihnen bei der täglichen Arbeit zusehen kann!*


„Unsere KI macht das Squad menschlicher"
Christopher David Clark, Chefdesigner



Leidenschaft.



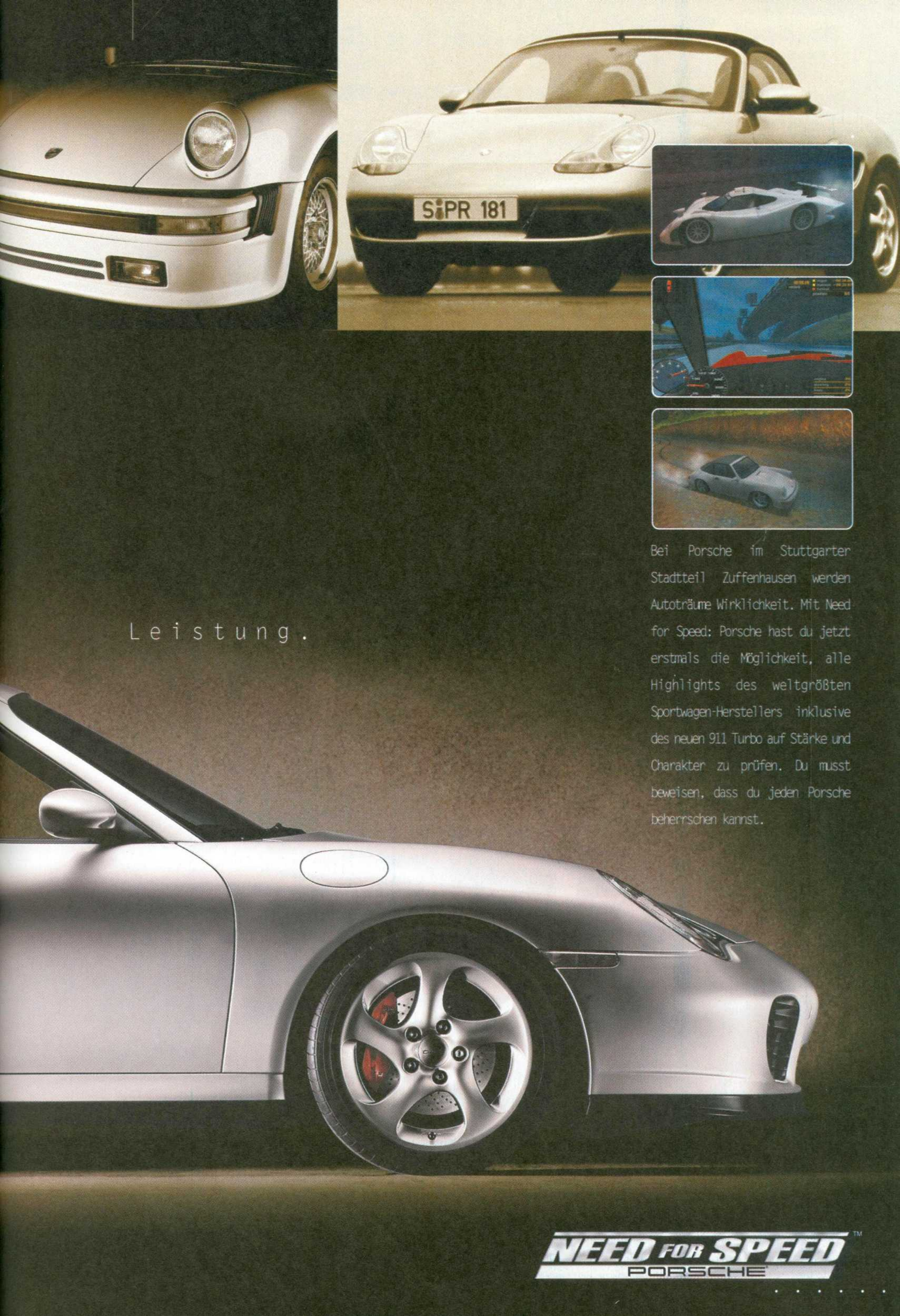






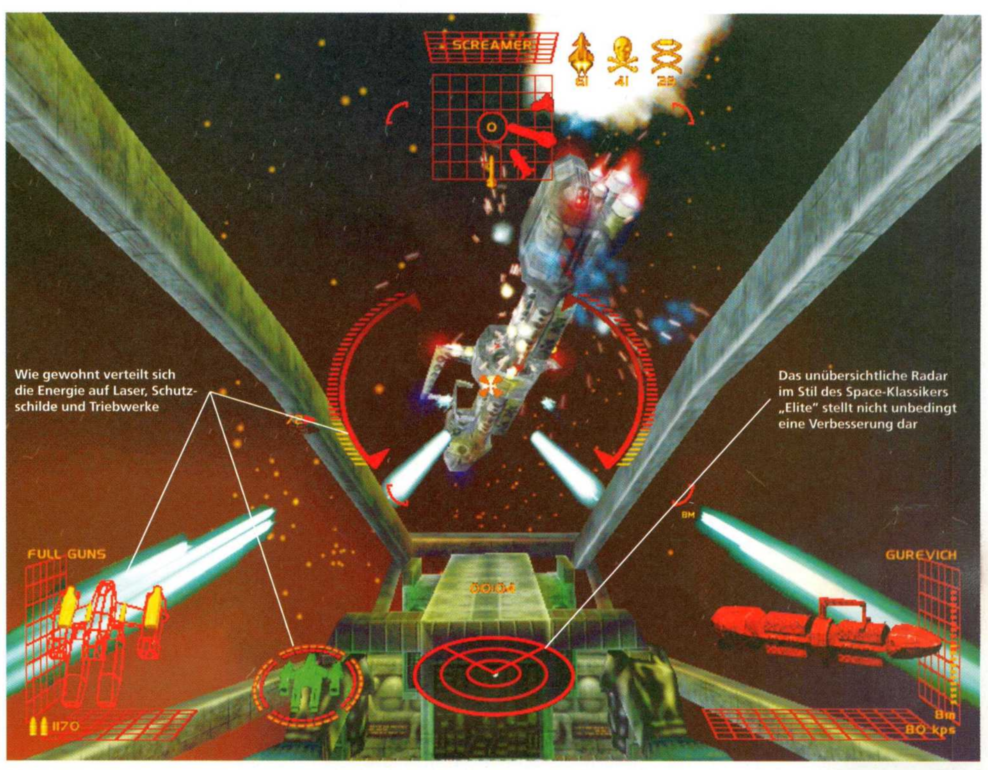
www.needforspeed.com

Produktinfo 006


S PR 181
Leistung.
Bei Porsche im Stuttgarter Stadtteil Zuffenhausen werden Autoträume Wirklichkeit. Mit Need for Speed: Porsche hast du jetzt erstmals die Möglichkeit, alle Highlights des weltgrößten Sportwagen-Herstellers inklusive des neuen 911 Turbo auf Stärke und Charakter zu prüfen. Du musst beweisen, dass du jeden Porsche beherrschen kannst.
NEED FOR SPEED
PORSCHE
TM

StarLancer

Kaum besteht die Partnerschaft zwischen Microsoft und Digital Anvil vier Jahre, schon trägt sie erste Früchte: Soeben ist eine voll spielbare Vorabversion der neuen Space Opera des alten Wing Commanders Chris Roberts in der Redaktion zwischengelandet – der Countdown zum Testflug läuft...



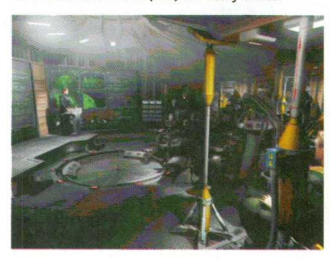
Die Cockpits wirken im Vergleich zur WC-Serie dezenter, lassen sich aber weiterhin ausblenden

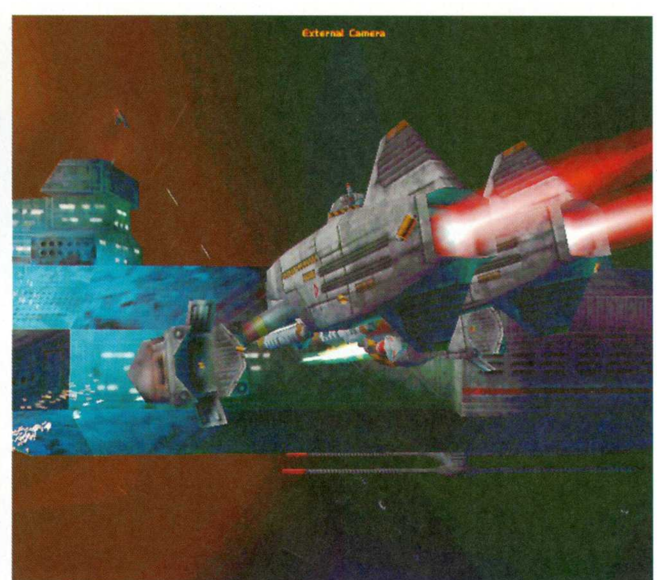
Wenn von spektakulären Raumschlachten auf dem PC die Rede war, konnte man sich lange Jahre sicher sein, dass über „Wing Commander" gesprochen wurde: Auf immerhin fünf Folgen brachte es die Reihe zwischen 1990 und 1998. Ersonnen hatte sie Chris Roberts für Origin; anno 1996 machte sich der Stardesigner im texanischen Austin mit einer eigenen Spieleschmiede selbstständig. Digital Anvil nannte er seine Company, was auf gut Deutsch digitaler Amboss heißt. Hier schmiedeten Chris, sein Bruder Erin Roberts und andere Exil-Originanten von Anfang an ein heißes Eisen: Starlancer sollte das bessere „Wing Commander" werden – zumal die Rechte an Titel und Charakteren der Erfolgsserie beim ehemaligen Brötchengeber verblieben.
Auch ohne das aufgestickte Namensschild von Commander Blair bzw. dessen Nachfolger Lance Casey werden sich erfahrene Raumpiloten also auf Anhieb in der Fliegermontur von Starlancer wohl fühlen. Wie gewohnt bewegt sich der Spieler hier auf vorberechneten Videobahnen durch das futuristische Mutterschiff oder dreht eine Runde im Übungssimulator. Außerdem gibt es endlich wieder eine eigene Kabine, wo ergatterte Orden aufbewahrt, eingehende Nachrichten abgerufen oder einfach nur die aufwendigen CD-Audiotracks angehört werden können.
Der wichtigere Weg führt freilich in den Besprechungsraum, um die neuesten Einsatzbefehle zu erhalten. Hier sowie aus über 20 Minuten grandios gerenderter Videosequenzen (im Unterschied zu späteren WC-Episoden ohne echte Mimen) erfährt der wahlweise männliche oder weibliche Kadett, wieso man ihn und seine Kameraden zum 45. Freiwilligengeschwader eingezogen hat: Die östliche Koalition hat allen Friedensverhandlungen zum Trotz einen Überraschungsangriff auf die westliche Allianz verübt und einen beträchtlichen Teil ihrer interplanetarischen Streitkräfte zerstört. Jetzt sammeln sich die verbliebenen Flotten, um es den Kriegstreibern heimzuzahlen.
Das Szenario erinnert nicht von ungefähr an die höchst irdischen Konflikte zwischen Warschauer Pakt und NATO: Mag der kalte Krieg auch ebenso Geschichte sein wie die zotteligen Kilrathi aus alten Wing-Commander-Tagen, das liebste Feindbild für den amerikanischen Soldaten ist und bleibt Mütterchen Russland. Auch die nationalen Eigenheiten der Verbündeten dürften hierzulande eher für Erheiterung sorgen – etwa, wenn die Angehörigen der deutschen Elitestaffel „Vampires" mehr mit dem englischen Funkverkehr als ihren Gegnern zu kämpfen haben. Andererseits ist natürlich damit zu rechnen,

Digitaler Amboss, heißes Eisen



Während der Einsätze werden Ereignisse in Spielgrafik (s.o.) wiedergegeben, ansonsten erzählen Rendervideos (s.u.) die Story weiter





Bereits in der zweiten Mission bekommt man es mit Großkampfschiffen zu tun



Nach dem Briefing darf unter (insgesamt) zwölf Raumjägern gewählt werden, es folgt die individuelle Bewaffnung

Spaß hoch vier: Net-Gaming

„Freespace 2" hat es vorgemacht, Starlancer zieht nach: Erstmals in einem Spiel des Dunstkreises um „Wing Commander" dürfen Raumpiloten im Netzwerk gemeinsam auf die Jagd gehen – und das nicht nur in Deathmatches! Bis zu vier PC-Kadetten werden ihre eigene Schwadron gründen und zusammen den Storymodus absolvieren können. Dabei werden Auszeichnungen und Orden abhängig von den Einzelleistungen vergeben, wodurch ein Spieler sogar zum Staffelführer aufsteigen kann.



dass Vertrieb Microsoft uns derlei unfreiwillige Komik in der lokalisierten Version erspart. Statt dessen sind Spannungen und Romanzen innerhalb des Geschwaders angekündigt, doch Unterhaltungen mit Kameraden oder Vorgesetzten blieb die Preview-Fassung noch schuldig.

Dass die Roberts-Brüder auch diesmal im All nichts anbrennen lassen, davon konnten wir uns jedoch bereits überzeugen: Starlancer ist in der Tat eine konsequente Weiterentwicklung von „Wing Commander". Die obligatorischen Sprünge von einem Navigationspunkt zum nächsten fehlen daher ebenso wenig wie der Funkverkehr mit Videobild, selbst die Stick- und Tastatursteuerung ist noch ganz die Alte. Per Richtungstasten wird der Bug in die gewünschte Position gelenkt, leistungsstarke Nachbrenner sorgen für kurze Zusatzschübe, Anzeigen für den Vorhaltewinkel erleichtern das Zerlasern der Feindschiffe. Das flugzeugtypische Rollen funktionierte in unserer Version leider nur über Tastaturkommandos, im Verkaufsmuster soll jedoch auch dieser Befehl beliebig auf die X- oder Z-Achsen moderner Joysticks gelegt werden können.

Bis zum großen Testflug in der nächsten Ausgabe müssen die Entwickler also nur noch an Kleinigkeiten feilen. Der verzweigte Baum aus rund 25 Missionen steht nämlich bereits ebenso wie der leistungsabhängige Fortlauf der Story und die effektgeladene Polygongrafik. In Verbindung mit den orchestralen Begleitstücken und satten Surroundexplosionen soll hauptsächlich diese geballte Präsentationspower dem PC-Piloten suggerieren, sich stets im Mittelpunkt des Geschehens zu befinden. Bereits ein P2/350 mit TNT 2-Grafikchip garantiert dabei einen flüssigen Spielablauf auf maximaler Detailstufe – und der passende Subwoofer lässt das Zimmer beben…

Bleibt abschließend nur zu hoffen, dass die Programmierer bis zum nächsten Monat die derzeit noch recht häufigen Abstürze in den Griff bekommen, welche trotz Autosave-Funktion und beliebig wiederholbarer Missionen gewaltig an den Redakteursnerven zerrten. Wenn das gelingt, steht dem Vorstoß auf den Thron des Weltraum-Genres eigentlich nichts mehr im Wege! (mz)



Siehe auch Begleit-CD

Starlancer

HERSTELLER:	Digital Anvil/Microsoft
GENRE:	Space-Shooter
ERSCHEINT:	Mai 2000
ONLINE-INFO:	www.digitalanvil.com

DRACULA

RESURRECTION

Rechnen Sie dieses Jahr nicht mit Blumen zum Valentinstag – der Fürst der Finsternis kehrt zurück!

London 1904: Sieben Jahre nachdem man glaubte, Dracula vernichtet zu haben, verlässt Mina Harker London bei Nacht und Nebel, um nach Transsylvanien zum Schloss des Grafen zurückzukehren. Steht Sie erneut unter dem Einfluss dunkler Mächte?

St. Valentin

14. Februar 2000

www.dracula-das-spiel.de

In den düsteren Hallen des Schlosses...

...müssen Sie sich den Mächten des Bösen stellen!

distributed by

HAVAS interactive

index

CANAL+ MULTIMEDIA



Technomage

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben: Das bereits für Weihnachten '99 avisierte Actionadventure soll nun im Juni erscheinen.



Die Story wird von wunderschönen Rendersequenzen weitergesponnen

Bereits vergangenen Herbst konnten wir bei Sunflowers in Langen nahe Frankfurt einen ersten Blick auf das knuddelig-bunte Game werfen. Und seither hat sich viel getan: Dank der Umstellung von digitaler auf analoge Steuerung bekommt man nun die teils kniffeligen Jump-and-Run-Passagen deutlich besser in den Griff! Das gilt auch für die Echtzeitkämpfe, wobei man unter taktischem Einsatz von Schwert, Bogen und Magie über 50 unterschiedliche Gegner in ihre Schranken verweist.



Einmal „Zelda" und zurück

Nach wie vor muss sich Held Melvin durch die acht Regionen der Fantasywelt Gothos kämpfen, um diese vor dem drohenden Untergang zu retten. Dabei warten nicht bloß Nebenquests, Schwätzchen mit gut 50 NPCs sowie Rätsel, die sich nicht allein auf Kistenschieben oder Schalterdrücken beschränken – am Ende jedes Abschnittes will ein fetter Obermotz besiegt werden. Neuerdings soll Melvin hier von der niedlichen Talis Unterstützung erhalten; diesen Sidekick darf man allerdings nicht persönlich steuern. Im Übrigen verbindet das Gameplay Rollenspielelemente (Lebensenergie und Mana verbessern sich im Lauf der Zeit, der Held erhält stärkere Waffen und Zaubersprüche) mit den Bestandteilen eines typischen Adventures. Um etwa die mehr als 20 verschiedenen Fallen zu überwinden, ist der korrekte Einsatz von Hilfsmitteln wie Wurfhaken, Bomben oder Rennstiefeln unerlässlich.

Egal ob man durch düstere Dungeons, lichte Wälder oder belebte Ortschaften marschiert, die 3D-Grafik kann sich sehen lassen. Da gibt es wechselndes Wetter, Tag-/Nachtzyklen und massenweise Lichteffekte. Letztere kommen häufig zusammen mit Zaubersprüchen zum Einsatz. Wenn beispielsweise flächendeckend vom Himmel stürzende Meteore gleich alle Feinde auf dem Screen ins Nirwana schicken, freut sich das Auge mit. Aber auch Alltägliches wie bunte Muster auf Böden, entstanden durch Sonnenlicht auf Mosaikfenstern, weiß optisch zu beeindrucken. Die Akustik steht dabei mit 3D-Sound, vom Material abhängigem Hall (Schritte klingen auf Kies anders als auf Waldboden) sowie 30 Melodien nicht nach.

Kurz gesagt dürfen sich alle Freunde ausgefeilter Actionabenteuer auf die übernächste Ausgabe freuen. Dann nämlich wird ein Test zeigen, ob Technomage das Zeug zur PC-Konkurrenz für Konsolen-Highlights à la „Zelda" hat. (st)



Die rotierbaren 3D-Locations sind abwechslungsreich und mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt



Diverse Screens zu Inventar, Waffen- bzw. Magieauswahl usw. lassen sich direkt ins Spielgeschehen einblenden

Technomage

HERSTELLER:	Sunflowers/Infogrames
GENRE:	Actionabenteuer
ERSCHEINT:	Juni 2000
ONLINE-INFO:	www.technomage.de



Zurücklehnen und genießen: Ein erster Reisebericht aus Westkas traditioneller Rollenspielwelt voller Mythen und Geheimnisse.



Lichteffekte und Zaubersprüche sind wirkungsvoll in die vorgerenderte Umgebungsgrafik integriert

Mitten in Köln: Undurchdringliche Wälder und prachtvolle Königreiche, bedroht von düsteren Geheimbünden – bereits im letzten Heft haben wir die Domstädter und ihr ambitioniertes Rollenspielprojekt vorgestellt. Doch jetzt hatten wir eine erste spielbare Version…

Vier wunderschöne Renderintros erzählen die Vorgeschichte, je nach Wahl des Charakters ist der Einstieg ein völlig anderer. In jeder Variante führt Hans Paetsch, Deutschlands Märchenonkel Nummer eins, den Spieler mit sonorer Stimme in die Verhältnisse Arcateras ein. Im weiteren Verlauf gibt er so manchen Kommentar zu Handlung und Benutzerführung ab, die Sprachausgabe ist ebenso umfangreich wie vorbildlich.

Ganz klassisch stehen vier Charakterklassen zur Auswahl, die Werte von zehn Attributen werden ausgewürfelt. Dabei ist deren genaue Abstimmung auf den kampfstarken Abenteurer, den charismatisch-magischen Mönch, die spruchstarke Zauberkundige oder den geschickten Dieb enorm wichtig. Die ganze Raffinesse der Handlung mit ihren neun möglichen Finalen wird sich nur sorgsam austarierten Helden erschließen. In drei Wochen will dann das Böse besiegt sein – dabei ist Spielzeit gleich Realzeit, doch darf die Uhr beschleunigt werden. Hektik kommt wohl ohnehin keine auf, denn die Echtzeitkämpfe lassen sich à la „Baldur's Gate" pausieren.

Rollenspielklassik, modern interpretiert

Alle Rätsel sollen auf verschiedene Weise lösbar sein. Nehmen wir das Eindringen in den gut bewachten Kern der Hauptstadt Senora als Beispiel: Man kann sich am Markttag in der Rolle eines Händlers in den Edelbezirk stehlen, durch Gefälligkeiten ein Visum ergattern oder ein Haus anmieten. Die rund 200 Subplots sind darüber hinaus charakterspezifisch angelegt. So wird die ärmlich gekleidete Zauberkundige vom Bibliothekswächter rüde abgewiesen, während dem Mönch in Ordenstracht der Weg in die Katakomben des Wissens freisteht.

Diese Flexibilität soll neben der Eigenständigkeit der NPCs das Highlight des Spiels in stimmungsvoll vorgerenderten Szenarien sein. Dem Rolli aus Deutschland könnte der Spagat zwischen Tradition und Moderne also gelingen – falls Publisher Ubi Soft mit seiner Ankündigung Recht behält, die jetzt noch arg staksigen Animationen würden bis zum bevorstehenden Release stark verbessert. (mt)

Arcatera: Dark Brotherhood

HERSTELLER:	Westka/Ubi Soft
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	Mai 2000
ONLINE-INFO:	www.arcatera.de



Auf der zoombaren Übersichtskarte sieht man die Positionen aller Partymitglieder, strategische Platzierung bringt Vorteile



In den Multiple-Choice-Dialogen lassen sich Sympathie und Geduld mit dem Fragenden ablesen



UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

SEASON 1999/2000

Wenn Fußball Deine Religion ist ...

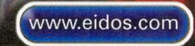
... dann ist das Deine Bibel

DAS OFFIZIELLE VIDEOSPIEL DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE









Produktinfo 021





EIDOS
INTERACTIVE

Sprechen wir doch mal über...

Nach der Meisterschaft im Fußballmanagement peilt Ascaron nun auch den Simulationstitel an: Wackelt schon der Thron von „FIFA 2000"?

Verkehrte (Fußball-)Welt: Während Anstoß-Entwickler Gerald Köhler den Verein gewechselt hat, um fortan für Electronic Arts mit offizieller DFB-Lizenz nebst FIFA-Engine am ultimativen Fußballmanager zu basteln, ändert Ascaron die Taktik und versucht sich seinerseits an einem reinrassigen Simulationskick. Wir sprachen mit Projektleiter Ingo Biermann und 3D-Programmierer Svend-Ake Possiel.

?: ***Von einer echten Simulation sind ja genau genommen alle bislang erschienenen Action-Kicks mehr oder weniger weit entfernt – auch Tabellenführer „FIFA 2000". Wird man bei Anstoß Action näher an der Realität spielen?***

IB: *Die Umsetzung sehr real wirkender Fußballmatches anhand der vielen Eigenschaften aus der Anstoß-Umgebung hat bei uns Priorität, ist aber auch alles andere als einfach zu bewerkstelligen. Auf der einen Seite müssen ja die Attribute der einzelnen Kicker visualisiert werden: Ein schneller Stürmer soll einem langsameren Gegenspieler davonlaufen können, wer brillante Passspiel-Werte besitzt, wird das Leder präziser an den Mann bringen. Auf der anderen Seite steht dann die Taktik, der im Gegensatz zu den individuellen Fähigkeiten ein größeres Gewicht zufällt. Die taktische Einstellung kann die Eigenschaften eines Kickers sogar so weit beeinträchtigen, dass seine prägnanten Stärken nicht mehr erkennbar sind. Das kommt unter anderem bei einer Umstellung des Systems zum Tragen, wenn etwa ein gelernter Mittelfeldspieler plötzlich in den Sturm rücken muss. In so einem Fall agiert der Betroffene dann lediglich nach einem ihm vorgegebenen Basisverhalten.*



„Wir denken noch über Special Moves wie Hackentricks und Übersteiger nach"
Svend-Ake Possiel, 3D-Programmierer

?: ***Dürfen wir erstmals auch mit in der Realität gebräuchlichen, aber bislang nie umgesetzten Taktiken rechnen?***

IB: *So etwas wie das Reißen von Lücken in die gegnerische Abwehr, indem man mehrere Verteidiger auf sich zieht, während ein Teamkollege den frei gewordenen Raum nutzt? Wäre schön, ist aber wegen des enormen Rechenaufwands wohl noch nicht möglich – dazu müsste schließlich auch eine Kommunikation unter den Mannen auf dem Rasen berücksichtigt werden. Wir befinden uns zwar bereits in einer fortgeschrittenen Entwicklungsphase für die KI, doch im Moment agieren die Spieler noch eher egoistisch denn mannschaftsdienlich.*

?: ***Ist es nicht gerade das Kombinationsspiel, das auf dem Bildschirm den Eindruck einer echten Partie erweckt?***

IB: *Natürlich, und das ist auch eine der größten Herausforderungen bei der Umsetzung bestimmter Taktiken. Ein variabler Spielaufbau ist sehr schwer zu realisieren, aber unbedingt notwendig. Denn es kommt schnell Langeweile auf, wenn man sich auf ständig wiederholende Spielzüge einstellen kann.*

?: ***Sie meinen also das Rezept gefunden zu haben, mit dem sich selbst ein digitaler Superstar wie „FIFA 2000" ins Abseits stellen lässt?***

IB: *Der anfängliche Respekt vor der FIFA-Reihe ist bei uns im Laufe der Entwicklung völlig verschwunden. Vergleicht man mit Blick auf die Qualität der Simulation, kommen wir der Realität in manchen Bereichen deutlich näher. Nehmen wir nur mal das schon erwähnte Passspiel:*

Während bei anderen Produkten der Ball stets beim Spieler ankommt, muss dieser bei Anstoß Action je nach den Fähigkeiten des Passgebers mal kürzer, mal weiter zum Ball dirigiert werden, um ihn anzunehmen. Halt so, wie es in der Wirklichkeit auch ist.

?: Wird sich an der Optik im Vergleich zu den 3D-Szenen aus Anstoß 3 etwas ändern?

S-AP: *Was die Grafik betrifft, so denke ich, dass wir schon sehr nah an der FIFA-Engine dran sind. Man darf nicht vergessen, dass EA hier einen gewissen Entwicklungsvorsprung hat. Im Vergleich zum A3-Manager integrieren wir jedenfalls zusätzliche Motion-Capture-Animationen, dazu ein Rahmenprogramm aus Menüs etc. in völlig eigenständigem Look.*



Im Optionsmenü lassen sich äußere Bedingungen (Wetter, Rasen usw.), Regelwerk und Grafikeffekte festlegen

?: Wie soll die Steuerung aussehen? Komplex oder simples Pass-/Schuss-Prinzip?

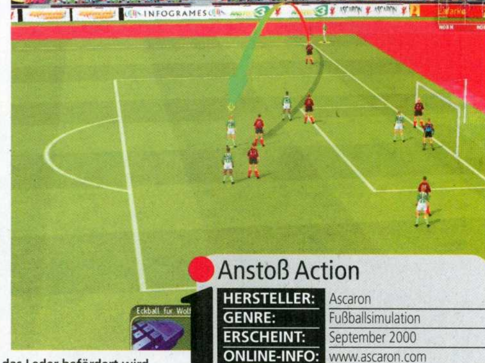
S-AP: *Es soll beide Varianten geben. Zum einen wäre da der Arcademodus, wo sich die Action Kick-and-Rush-mäßig weitestgehend direkt vor den beiden Toren abspielt – abseits von taktischem Geplänkel. In diesem Fall sind dann natürlich keine realistischen Ergebnisse zu erwarten, dafür lässt sich aber ein 1:4 recht schnell in ein 5:4 umwandeln. Alternativ dazu bieten wir den Simulationsmodus an, in dem sich die Mannschaften gemäß der taktischen Einstellungen, wie sie auch in Anstoß 3 existieren, verhalten. Hier fällt die Steuerung wesentlich komplexer aus: Es gibt kurze oder lange Pässe, Heber, Finten und vieles mehr. Außerdem denken wir derzeit über „Special Moves" wie Übersteiger, Hackentricks usw. nach. Gesteuert wird in jeder Variante wahlweise mit der Tastatur oder dem Joystick bzw. Pad, wobei man die Tasten und Buttons natürlich frei definieren kann.*

?: In welchem Rahmen lassen sich Anstoß 3 und Anstoß Action kombinieren?

IB: *Das dürfte mit Abstand das herausragendste Feature werden, hier wollen wir die Träume vieler A3-Spieler wahr machen! Ursprünglich war geplant, die Daten über die Spielstände zwischen den beiden Games auszutauschen, aber wir haben eine wesentlich elegantere Lösung gefunden. Sind sowohl Anstoß 3 als auch Anstoß Action auf dem Rechner installiert, erscheint im Manager zu Beginn eines Spieltages ein neuer Menüpunkt mit der Option, selbst an der Begegnung seines Teams teilzunehmen. Das funktioniert selbstverständlich auch in Multiplayer-Partien für bis zu vier Spieler via Netzwerk. Man wird also massiv Einfluss auf das Ergebnis nehmen können, darf dabei aber eines nicht vergessen: Wer am Stick nur Kreisklasse ist, bringt so seine an sich starke Mannschaft vielleicht um den Sieg...*

?: Wir bedanken uns für das Gespräch und freuen uns schon auf das Testspiel zum Start der Bundesligasaison 2000/2001. (st)





Nicht nur bei Eckbällen, auch bei Einwürfen zeigt ein Pfeil an, in welche Richtung das Leder befördert wird

Anstoß Action

HERSTELLER:	Ascaron
GENRE:	Fußballsimulation
ERSCHEINT:	September 2000
ONLINE-INFO:	www.ascaron.com


General HQ. Access all areas.
3DO
PC CD
© 2000 The 3DO Company. All Rights reserved. 3DO, Army Men, Air Tactics, Real Combat, Plastic Men, and their respective logos are trademarks and/or service marks of the 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.
INFOGRAMES
www.infogrames.de



„Ego-Sneaking" für Fortgeschrittene: Looking Glass inszeniert die düstere Welt des Meisterdiebs Garret als verschachteltes 3D-Abenteuer.

Im Intro und den Zwischensequenzen zu Beginn jedes Kapitels spiegelt sich die skurril-fantastische Atmosphäre des Spiels wider

Dieb 2000

Anfang 1999 war für 3D-Aktionisten die Welt noch in Ordnung: noch'ne Wumme, noch'n Monster, noch'n Kill. Entsprechend wenig konnten Ballerfinger mit dem Vorgängerprogramm anfangen; dass Spiele aus der Ich-Perspektive auch anspruchsvoll sein können, war neu. Wo bei anderen Genrebeiträgen der Spaß beginnt, war „Der Meisterdieb" meist schon am Ende: Direkter Feindkontakt ist nicht die Stärke des Schattenschleichers.

Bei dem originellen Ansatz ist es auch im neuen Dark Project geblieben, wieder setzte Chefentwickler Steve Pearsell in erster Linie auf Atmosphäre. Schon das bizarre Renderintro in mystischer David-Lynch-Manier zieht den Spieler in eine Welt voll merkwürdiger Gegensätze. Beherrscht wird sie von widerstreitenden Interessengruppen und Korruption, in Gang gehalten durch einen mechanisch-futuristischen Mix aus Dampftechnologie und Magie. Die Schnittfolge und die harten Heavy-Riffs der Einführung legen allerdings ein Tempo vor, mit dem in Dark Project 2 keine Beute zu machen ist: Beobachtungsgabe, Planung und Geduld sind nach wie vor erste Diebespflicht, Mausrambos leben ihre Obsessionen besser anderswo aus. Es bestand daher auch kein Bedarf die deutsche Version jugendschutzgerecht zu verstümmeln.

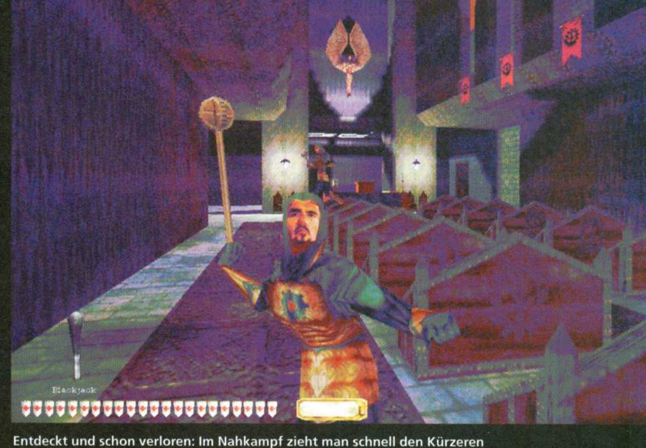
Räuber und Gendarm

Die Hintergrundgeschichte des ersten Teils wird im Sequel weitergesponnen; einige Jahre sind vergangen. Bekämpften sich mit den okkultistischen Trickstern und den religiös eifernden Hammeritern bisher zwei verfeindete Lager, sind die Fronten nun nicht mehr so klar gezeichnet: Die neue Elite in der Stadt bilden die Mechanisten, eine Splittergruppe der Hammeriter. Sie haben sich ganz der Technik verschrieben und sind durch die Entwicklung von dampfgetriebenen Wachposten, Kampfmaschinen, Geschütztürmen und Überwachungskameras zu einer angesehenen Gilde aufgestiegen. Ihren orthodoxen Brüdern gefällt das gar nicht, die technologiefeindlichen Trickster haben sie sich erst recht zu Todfeinden gemacht. Diese einst mächtige Gruppe ist geschwächt in den Untergrund abgetaucht und führt einen Guerillakrieg gegen die Mechanisten.

Außerdem ist ein neuer Sheriff in der Stadt: Gorman Truart fegt sein Territorium mit eisernem Besen – genauer gesagt mit dem eisernen Arsenal der Mechanisten. Doch verschwinden seit seinem Amtsantritt nicht nur böse Buben, sondern auch Arme und Kranke spurlos. Langfinger



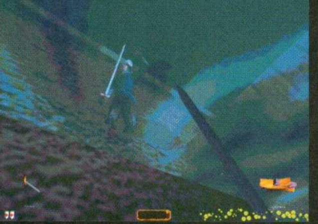
Die Kampfroboter der Mechanisten schießen mit Granaten, die schweren Schaden anrichten



Entdeckt und schon verloren: Im Nahkampf zieht man schnell den Kürzeren



Für jede Mission steht eine Grundausrüstung zur Verfügung, vor Beginn darf vom erbeuteten Geld zusätzlich aufgerüstet werden



Auch unter Wasser bewegt sich der Meisterdieb mühelos fort: Hier taucht er direkt vor der verblüfften Wache auf. Rechts unten die Anzeige für die verbleibende Atemluft

Garret könnte all dies ziemlich kalt lassen, würde ihn der zwielichtige Gesetzeshüter nicht mit manischer Besessenheit jagen. Und dann sind da noch die im Hintergrund operierenden Hüter, die den Dieb vor ihren Karren spannen wollen. „Hüte dich vor dem Metall-Zeitalter", heißt es in einer ihrer Prophezeiungen – doch mit der Allianz aus Mechanisten und Polizei scheint dessen Dämmerung schon begonnen zu haben…

Spielend lernen

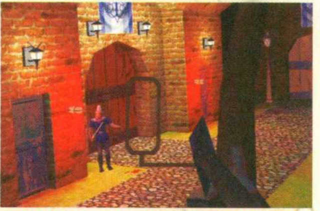
So fein gesponnen der Hintergrund auch sein mag, zu Beginn kann er Ihnen erst einmal schnuppe sein: Einarbeitung in ein ungewöhnliches Spielprinzip steht auf dem Plan. Eine Einstiegsmission mit moderatem Schwierigkeitsgrad und Hinweisen zu Vorgehensweise sowie Tastaturshortcuts sorgt für Durchblick, ein separates Tutorial wird nicht vermisst. Zumal man hier schon in der Lernphase echte Erfolgserlebnisse sammelt – eine willkommene Abwechslung zu den normalerweise eher stupiden Geschicklichkeitsparcours des Genres.

In der einleitenden Begleitschutz- und Befreiungsmission wird auf unterhaltsame Weise das Ausspionieren der Wachposten, der Umgang mit dem Waffenarsenal, der Ausrüstung, Karte und den Lichtverhältnissen erlernt. Ein Beispiel: Je schneller Garret läuft, desto mehr Lärm verursacht er. Eventuell alarmierte Wachposten müssen aus dem Verkehr gezogen, ihre Körper aus Sichtweite der Kollegen entfernt werden. Die Steuerung funktioniert präzise und ist voll konfigurierbar, komfortable Schnellspeicher- und Inventarbedienung lassen Frust gar nicht erst aufkommen. Lediglich das Stapeln von Kisten und manche Kletteraktionen können schon mal nerven.

Von A wie Auge bis Z wie Zauberkröte

Garrets Bewaffnung scheint simpel: Schwert, Totschläger, Pfeil und Bogen. Doch im Spielverlauf warten allein acht Pfeilvarianten auf die Bogensehne des Meisterdiebes, ihre Raffinesse hätte James Bonds Q Tränen in die Augen getrieben! Da gibt es Wasserpfeile zum Löschen lästiger Fackeln oder der Feuerung dampfgetriebener Gegner, Seil- und Efeugeschosse zum Erklimmen sonst unerreichbarer Vorsprünge oder Fassaden. Gaspfeile betäuben ganze Gruppen von Feinden, lärmende Exemplare führen des Sheriffs Schergen akustisch in die Irre. Blendgranaten, Gasminen und allerlei Wurfgeschosse wie magischer Froschlaich bringen zusätzlichen Spaß. Letzterer verwandelt sich beim Aufprall nämlich in eine Kampfkröte, die Garret tapfer unterstützt.

Langfingers Tagebuch



1

Jetzt gehts los: Meine Aufträge starte ich immer aus einem guten Versteck heraus – und im Dunkeln! Ich werde mal ein Auge da runter werfen



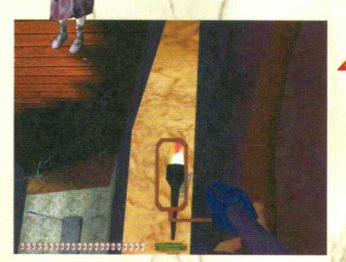
2

Die Lage mal von unten checken. Dank des „Sondenblicks" kein Problem



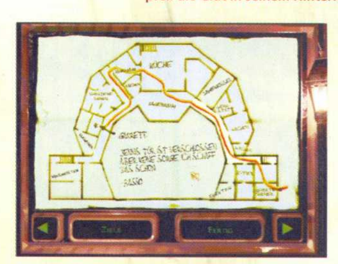
3

Schön im Dunkeln bleiben und vor allem nicht rühren, die dampfgetriebenen Eisenköppe sehen und hören alles. Dann lösche ich mit einem Wasserpfeil die Glut in seinem Hintern, aus die Maus...



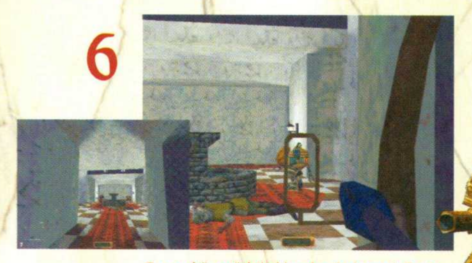
4

Noch an den Wächtern im Entengang vorbei, die Fackel per Wasserpfeil gelöscht und dann weiter in die Haupthalle



5

Kurz die Karte konsultiert: Mmhh, immer noch etwas unübersichtlich. Aber zum Glück sind jetzt Wegweiser eingebaut



6

Ganz schön prächtig hier, das riecht nach Beute. Aber halt, ist das eine Wache? Mal ranzoomen – unbezahlbar dieses Cyber-Auge!



7

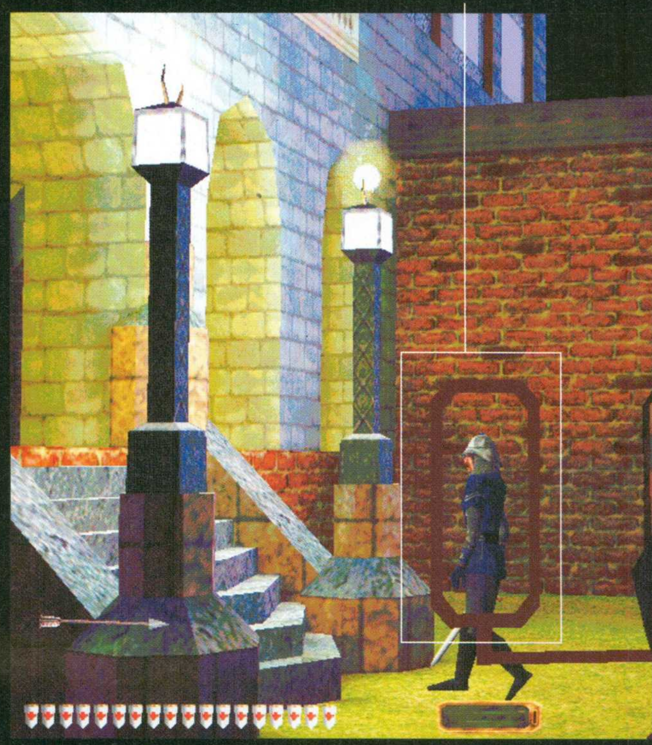
Trautes Heim, Glück allein: Auf dem Schlussscreen werte ich in aller Ruhe meine Leistung aus. Mann, bin ich gut...


Die Inneneinrichtungen sind teilweise außerordentlich prachtvoll: Sheriff Truart scheint Kunstliebhaber zu sein


In der ersten Mission geben Hilfetexte Hinweise zu Bedienung und Taktik


Profilierung: Die Gesichtstexturen sind im Vergleich zum Vorgänger detaillierter

Eine Wache im Zoomvisier: Ist sie ahnungslos, genügt ein einziger Schuss


Die Lebensenergie noch fast auf Maximum

Der Helligkeitssensor sagt mir, dass ich so gut wie unsichtbar bin

Auch die sonstige Ausrüstung ist von hohem praktischen Nutzen. Besonders ein Unsichtbarkeitstrank rettet so manches Mal die Situation. Die obligatorische Heiltinktur ist rar und nicht sehr wirkungsvoll, wie im ganzen Spiel heißt auch hier die Devise: besser nicht erwischen lassen! Im Fall des Falles liegt die Autobahn für Diebe einige Meter über der Straße – am besten entzieht man sich den Häschern durch eine Flucht über die Dächer. Neben Kompass und Helligkeitssensor, der die Gefahr einer Entdeckung durch Farbveränderung anzeigt, ist der eigentliche Clou aber Garrets künstliches Auge. Es bietet eine Fernglasfunktion nebst Anschluss für kleine Satelliten. Durch einen geschickten Wurf richtig positioniert, ermöglichen diese den Blick um Ecken usw.. Außerdem dient die mechanische Sehhilfe als Schnittstelle zu den Sicherheitssystemen der Mechanisten. Überwachungskameras lassen sich so zum eigenen Vorteil nutzen.

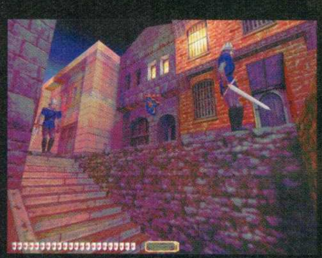
Das Watergate der Fantasy

Insgesamt 15 Aufträge in drei Kapiteln sind zu überstehen. In deren Verlauf erschließt sich eine faszinierende Geschichte, die immer neue Wendungen nimmt: Was will Sheriff Truart wirklich und wer steckt hinter dem Law-and-Order-Mann? Bis zur Beantwortung solcher Fragen müssen pro Mission mehrere Aufgaben gelöst werden. Neben Befreiungsaktionen sind auch Entführungen von schwer bewachten Personen zu absolvieren, ein Banküberfall steht ebenfalls auf dem Programm. Um den Ruf des Sheriffs zu untergraben, werden zudem Gespräche belauscht und durch Einbrüche Beweise für dessen Unehrenhaftigkeit besorgt – quasi das Watergate der Fantasy.
Drei Schwierigkeitsgrade werden offeriert, doch „einfach" gibt es nicht – die Wahl bleibt lediglich zwischen „normal", „hart" und „Experte". Dabei variieren sowohl Aufgabenzahl und -stellung als auch die Anzahl der Gegner. Im Expertenmodus muss stets mehr Beute gemacht werden und wer hier eine Wache tötet, anstatt sie nur zu betäuben, darf in der Regel von vorn beginnen. Es sei denn, man hätte eine der häufig zu belauschenden Streitigkeiten rivalisierender Gruppen (etwa durch einen Pfeil aus dem Dunkeln) zur Eskalation gebracht und die mit erstaunlicher KI gesegneten Gegner sich gegenseitig abschlachten lassen. Neben Schwertkämpfern und Bogenschützen (die Verstärkung rufen oder bei Bedarf die Flucht ergreifen) machen Garret vor allem die mechanischen Gegenspieler zu schaffen; in tiefen Katakomben patrouillieren außerdem Skelette. Hier wie dort wird der geschicktere Dieb belohnt: Wiegen sich



Skelette erweisen sich als besonders zähe Kontrahenten





Manche der Schwarzweiß-Einleitungen gehen nahtlos in die Spielgrafik über

die Wachen in Sicherheit, genügt ein Treffer, um sie zur Strecke zu bringen – sind sie aufmerksam geworden, werden bis zu zehn Pfeile benötigt!

Gänsehaut garantiert

Eingangs haben wir dem Spiel ein Höchstmaß an Atmosphäre attestiert, gegen Testende wollen wir das auch begründen. Es sind ja nicht allein die spannende Story und die vielfältigen Aufgaben, von denen Dark Project 2 lebt – es ist auch und gerade die Lebendigkeit der virtuellen Umgebung in Verbindung mit einer fantastischen Soundkulisse. Wer einmal vor dem gerade geöffneten Tresor ängstlich darauf gelauscht hat, ob die plötzlich durch das angrenzende Treppenhaus polternde Patrouille den Raum überprüfen wird, weiß, was Gänsehaut ist! Die in hervorragender Sprachausgabe vorgetragenen Einleitungen zu jeder Mission sind wieder von Schwarzweißzeichnungen illustriert, zusammen mit den insgesamt vier Rendersequenzen erheben sie das Spieldesign schon fast zu einer Kunstform. Auch die 3D-Grafik wurde im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Neuerdings bietet die „Dark Engine" (fand auch bei „System Shock 2" Verwendung) 16 statt 8 Bit Farbtiefe, wesentlich detailliertere Polygonfiguren und mehr Abwechslung bei den Schauplätzen; lediglich die sich unnatürlich bewegenden Charaktere ziehen das hohe Niveau der Präsentation ein bisschen herunter. Unter dem Strich also ein Meisterstück spannungsgeladenen Gameplays. Und dennoch nicht das Ende der Innovationsskala: Wir freuen uns schon jetzt auf ein angekündigtes Add-on mit speziellen Multiplayer-Modi – Schleichen im Netzwerk, so was hat es überhaupt noch nie gegeben! (mt)

Ganz persönlich

...bereitete es mir diebisches Vergnügen, mit dem Dietrich in der Hand erneut durch die vertrauten Gassen zu schleichen. Im zweiten Anlauf sogar mehr denn je: Intelligentere Gegner, die sich prächtig entwickelnde Story und neue Gimmicks wie das mechanische Auge machen das metallene Zeitalter atmosphärisch dicht und glaubwürdig. Aufgestellte Nackenhaare sind hier ebenso alltäglich wie Beschwerden der Nachbarn. Wer nämlich jede geraunte Bemerkung und jedes Ventilzischen aufschnappen will, muss der Soundanlage mächtig an den Ohren ziehen. Detoniert dann plötzlich eine Mine, hüpft schon mal der Subwoofer vom Tisch – und Kollege Steffen vom Stuhl.

Trille



Dark Project 2
(Looking Glass/Eidos)

Hochatmosphärischer Ego-Schleicher mit toller Storyline

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

87%



Grafik	82%
Sound	92%
Steuerung	83%
Motivation	89%

Datenträger	2 CDs, 490 bis 900 MB auf der HD
System	ab einem P266 mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	400 x 300 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger wird benötigt
Sound	4 bis 12 Audiokanäle, 3D-Sound über A3D und EAX
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein (via Add-on geplant)
Online-Info	www.eidos.de

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)

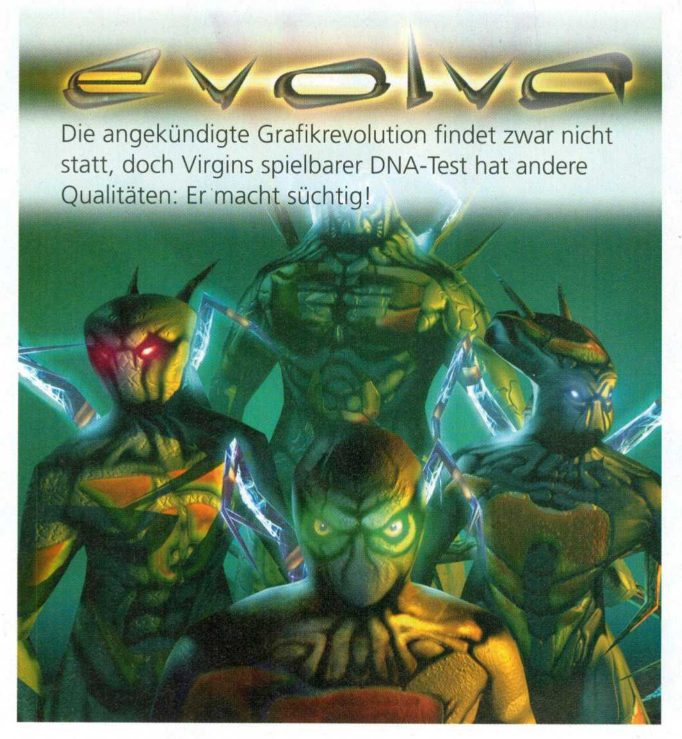
schlecht — okay — sehr gut

- P2/450, 128 MB RAM, Voodoo 3/Rage Fury Maxx/GeForce
- Celeron 366, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/Matrox G400 Max
- P2/233, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/Matrox G200

Vergleich der Genreanteile

- 50% Action
- 30% Strategie
- 20% Rollenspiel


OHNE
SIEHT LARA
FLACH AUS!
3D REVELATOR
3D REVELATOR
Schon ab DM 129,-* (Kabelversion)
ERAZOR III Pro
ERAZOR III Pro
Ab DM 369,-* oder als Bundle mit 3D REVELATOR DM 429,-*
See it.
Believe it.
Get it.
In jedem gut sortierten Fachmarkt, Fachhandel und bei:
Media Markt
ProMarkt
VOBIS
ELSA
www.elsa.de
Direktbestell-Hotline 01805 - 801 901 (24 Pf pro Min.)
*Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers.
Modems
ISDN Adapters
Networking
Videoconferencing
Graphics Boards
Multimedia Accessoires
Software
Monitors
ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199
Produktinfo 014



Evolva

Die angekündigte Grafikrevolution findet zwar nicht statt, doch Virgins spielbarer DNA-Test hat andere Qualitäten: Er macht süchtig!

Parasiten im Mutantenstadel

Das Renderintro bringt es an den Tag: Ein interstellarer Parasit vernichtet ganze Welten! Aus gutem Grund hat die menschliche Evolution daher „Genohunter" hervorgebracht – diese Supersoldaten können die DNA einer beliebigen Spezies assimilieren und sich so immer neue Tugenden anzüchten. Als solcher zieht der Spieler mit drei Kameraden los, um den Wächtern des Schmarotzers auf die Finger zu klopfen.

Die Genohunter lassen sich einzeln oder im Pulk befehligen, auch kann jedem der vier eine beliebige Position in der Umgebung zugewiesen werden, wenn man seine Gegner etwa in einen Hinterhalt locken möchte. Denn Feinde gibt es reichlich: Teils stürmen dutzende von Feuer spuckenden Spinnen, Mörserkäfern oder MG-Krabblern auf die Helden zu. Jede getötete Kreatur hinterlässt dabei nützliche DNA. Wer beispielsweise einen Feuerkäfer vernichtet, kann fortan selbst Feuer spucken. Von mutierten Kängurus lernt man das Springen usw. – mehr als eine Milliarde mögliche Kombinationen verwandeln die anfangs schmächtigen Kämpen in waffenstarrende Stachelbiester.



Bei dem Mini-Inventar verdeutlicht die grüne Anzeige die Lebensenergie, die blaue den Mutationslevel und die rote den Status der aktuellen Waffe

Zu viel Nebel in den organisch wirkenden Landschaften

Aus der untersten Leiste kann man per Tastendruck zwischen seinen Waffen und Extras wählen

Der aktive Genohunter wird durch ein Radar ersetzt, die anderen Fenster zeigen die Kameraden

Nichts für Kinder

Insgesamt harren zehn erweiterbare Waffen und fünf Spezialeigenschaften wie Selbstheilung oder Unsichtbarkeit der Integration im Heldenkörper. Wenn es dann mit Klauen, organischen Granaten, Mörsern oder einem Blitzgewitter zur Sache geht, sollten besser keine Kinder vor dem Monitor sitzen – das Gemetzel ist bisweilen recht blutig. Für reife Spieler aber auch sehr unterhaltsam; schon weil man seine mutierte Haut nur mit immer neuen Taktiken gegen die oft gewaltigen Gegner verteidigen kann. Rar gesäte Pilze bringen verbrauchte Energie zurück, neutrale Lebewesen liefern zusätzliche DNA. Das kostet die ansonsten uninteressanten Viecher freilich das Leben.

Außer Action, Hüpfeinlagen und fiesen Fallen hat Evolva auch Rätsel um den Einsatz von Fundstücken zu bieten. Das Inventar ist simpel (nur ein Item pro Charakter), das Speichersystem mit dreistufigem Quicksave komfortabel und die KI solide: Unsere Kameraden greifen selbstständig mit der bestmöglichen Waffe in

die Kämpfe ein und finden stets den schnellsten Weg zum Ziel. Natürlich erfährt der Spieler auch vor jeder der insgesamt zwölf Missionen aus einem nett animierten Briefing, was er zu tun hat. Meist sollen Planeten „entlaust", gelegentlich auch Tiere beschützt oder gerettet werden.

Grafik und Steuerung

Grafisch sind die Szenarien zwischen Steppen, Höhlen und sogar mal dem Inneren eines riesigen Aliens leidlich originell: Der organische Look ist cool, die Animationen sind soft. Doch dicke Nebelschwaden und Bitmap-Pflanzen sehen auch durch Beschleuniger mit T&L-Einheit nicht schön aus. Der größte Knackpunkt dürfte aber die komplizierte Steuerung sein. Bis man seine Mannen mittels Tastatur und Maus unter Kontrolle hat, vergeht trotz des kommentierten Tutorials eine Weile. Dann jedoch macht das von atmosphärischer Musik und 3D-Soundeffekten unterlegte Geschehen viel Freude! Das Nutzen der natürlichen Verhaltensweisen der örtlichen Fauna, die immer neuen Gegnertaktiken und Fähigkeiten der eigenen Jungs sorgen für den Suchteffekt eines guten Rollenspiels: Die Genohunter wachsen einem so richtig ans Herz. Seine Lieblingskreaturen darf man abspeichern und per E-Mail verschicken oder via LAN bzw. Internet gegen bis zu sieben Fremdmutanten antreten lassen – auch kooperatives Spiel unter Multiplayern ist möglich. Kurzum, die relativ lange Einarbeitungsphase macht sich bezahlt, Evolva ist ein packendes PC-Erlebnis. (pk)



Pokémon-Kämpfe für Erwachsene: In Evolva geht es teilweise recht blutig her



Viele Gegner, wenig Übersicht, aber interessante Ausbeute: Jeder besiegte Feind liefert DNA für neue Fähigkeiten



Abwechslungsreiches Missionsdesign: Hier soll eine Herde harmloser Tiere vor den Aggressoren beschützt werden

Gen-Splicing

Um eine ausgewogene Truppe aus Kämpfern, Aufklärern und Attentätern zu erhalten, sollte man seine Genohunter unterschiedlich mutieren lassen. Dies erfolgt jeweils in drei Schritten:

1. Ein beliebiges Geschöpf wird erlegt und dessen Erbmaterial automatisch auf die Truppe verteilt.

2. Im „Mutator" kann die erhaltene DNA für gezielte Mutationen genutzt werden – jeder darf beliebig oft mutieren, die frischen Gene können zu immer neuen Variationen zusammengestellt werden.

3. Die Verwandlung symbolisiert ein Lichtbogen, danach stehen die neu gewonnenen bzw. verbesserten Fähigkeiten umgehend zur Verfügung.







Evolva
(Computer Artworks/Virgin)

Innovatives Actionabenteuer rund um Mutationen

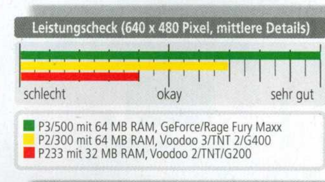
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren	83%
Schwierigkeit:	3 Stufen	
Preis:	ca. 89,– DM	



Grafik	83%
Sound	84%
Steuerung	73%
Motivation	86%

Datenträger	1 CD, ab 400 MB auf der HD
System	ab einem P233 (P3/500 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1200 x 1024 Pixel, 3D-Beschleuniger wird benötigt (alle gängigen Modelle werden unterstützt, Karte mit GeForce 256-Chip empfohlen)
Sound	Lautstärke von Musik und Soundeffekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 8 Spieler gegeneinander oder miteinander via Internet oder LAN, E-Mail-Tausch der Mutanten
Online-Info	www.vid.de oder www.evolva.com

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, mittlere Details)

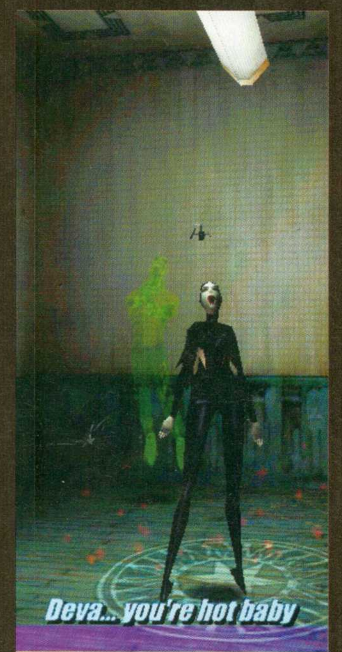


Vergleich der Genreanteile

60% Action
25% Taktik
15% Rollenspiel



Ein höllisch gutes Actionabenteuer zwischen „Running Man" und „Resident Evil": 3D-Horror zur besten Sendezeit!



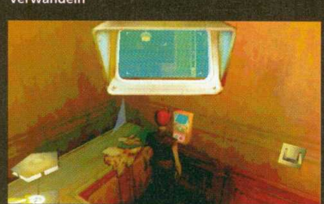
An markierten Örtlichkeiten kann sich Dave in die wohlproportionierte Dämonenbraut Deva verwandeln



Das Intro bietet eine kurze Rendersequenz, später führen rund 20 Minuten an Cut-Scenes aus der Gameengine durch die titelgebende Show

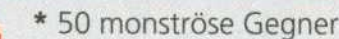


Bis zu drei Perspektiven lassen sich gleichzeitig einblenden



Per hausinternem Überwachungssystem kann man gefahrlos Blicke in die Räume des Anwesens werfen

Pro & Kontra



* 50 monströse Gegner
* 3 Kamerawinkel gleichzeitig
* dichte Atmosphäre
* ausgetüftelte Rätsel
* gutes Handling



* nur Solomodus
* explizite Gewaltdarstellung
* hohe Hardware-Anforderungen

„Big Brother" soll skandalös sein? Ein Witz gegen die Reality-Show „Devil Inside": Wenn der ehemalige Polizist Dave Cooper einmal pro Monat vor laufender Kamera Jagd auf Monster und Untote macht, sitzt ganz Los Angeles vor der Glotze. An Halloween schickt Moderator Jack T. Ripper den Geisterjäger in das verfallene Anwesen „Shadow Gate", wo sich Dave der Aufgabe seines Lebens stellen muss – so macht man Einschaltquoten!

Showtime

Für den Spieler bedeutet das: Ein schieres Metzeln von Zombies und Dämonen allein genügt nicht, das Publikum will spektakuläre Kämpfe sehen. So werden etwa Fangschüsse aus nächster Nähe in allen Details wiederholt, während drögen Zufallsschützen die Absetzung droht. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade; in den höheren taumeln einem die 50 verschiedenen Schreckensgestalten praktisch aus jeder Ecke des modrigen Gemäuers mit seinen zehn weitläufigen Abschnitten entgegen. Gespeichert darf dennoch nur an ganz bestimmten Punkten werden – „Resident Evil" lässt also auf mehr als eine Weise grüßen.

Um sich seines (einzigen) Lebens zu erwehren, sollte Mr. Cooper stets nach Energie spendenden Medi-Kits sowie herumliegenden Schießprügeln nebst Munition Ausschau halten. Ein rundes Dutzend Waffen gibt es zu entdecken, darunter schallgedämpfte Pistolen, Schrotflinten, Flammenwerfer, eine Armbrust oder sogar eine Flex für den Nahkampf. Und wo das reguläre Heldeninventar versagt, müssen die Mächte der Hölle ran: Dave hat ja in Gestalt der dämonischen Deva wortwörtlich den Teufel im Leib. Satan persönlich hat ihm diese „Untermieterin" in den Kopf gesetzt, um die Seelen der Verdammten heimzuholen. Transformiert sich der Geisterjäger an speziell markierten Stellen in das geflügelte Teufelsweib, kann er auf bis zu sechs zuvor eingesammelte Zaubersprüche zurückgreifen – und auf ledernen Schwingen über Abgründe segeln. Dave hingegen rettet sich durch Abducken und sportliche Rollen aus so mancher Gefahrenzone.

Kamera läuft!

Der Show-Charakter des Höllenspektakels bürgt für Übersicht: Ein begleitender Kameramann fängt alle Aktionen des dop-

pelten Lotterchens für das Publikum aus dem jeweils besten Blickwinkel ein. Dazu gesellen sich fest installierte Überwachungsgeräte sowie ein schwebendes Videoauge für Croft'sche Heckansichten; drei Perspektiven kann sich der Spieler gleichzeitig auf den Screen holen. Aber nicht allein deshalb klappen die Kämpfe ganz ausgezeichnet, auch die gelungene Steuerung via Maus und Tastatur sowie der hilfreiche Laserpointer auf Schusswaffen tragen ihr Scherflein bei.
Ein höchst makaberes Spiel also, zumal sich das Geschehen auf Wunsch jederzeit in Zeitlupe verfolgen lässt: Um den Faktor 50 verlangsamt, sieht man haargenau, wie eine Kugel den Lauf verlässt und das Opfer durchbohrt - Blutfontänen inklusive. Als jugendschutzfreundlich darf somit selbst die deutsche Fassung nicht gelten, zumal sich per digitaler Kindersicherung nur die gröbsten Brutalitäten vermeiden lassen.

Alone in the Dark

...hieß das Spiel, das den Designer berühmt gemacht hat, und auch diesmal setzt Hubert Chardot auf eine packende Mischung aus Action und Knobelei: Wer nicht alle Räume akribisch nach Fundstücken abkämmt, steht vor verschlossenen Türen, funktionslosen Aufzügen oder leeren Becken im Gewächshaus. Doch man will einfach jeden schummrig ausgeleuchteten Gang und jede düstere Halle erkunden, die fantastische Atmosphäre lässt einen nicht los!
Während der gruseligen Wanderung durch die ungeheuer detailreiche Polygongrafik meint man aber nicht bloß den Schimmel unter den Sohlen zu spüren – die Soundkulisse trägt mit schlurfenden Schrittgeräuschen, entfernten Schreien, je nach Situation wechselnder Musikbegleitung und deutscher Sprachausgabe ganz real zur allgegenwärtigen Gänsehaut bei.



Erlegte Gegner gehen bald in Flammen auf, aber während Dave davon nur Brandblasen bekommt, erholt sich Deva im Feuerbad





Matrix lässt grüßen: In 50-facher Zeitlupe kann man sogar den Flug der Geschosse verfolgen

Neulich im Kino



Im kleinen Kino von „Shadow Gate" findet sich Dave in einer Sackgasse wieder, scheinbar führt hier kein Weg weiter.



Erst nachdem man im Vorführraum den Schalter umgelegt hat, hebt sich der Vorhang – doch wieder keine Tür?!



Gut, sprengen wir eben mal den Benzinkanister auf der Bühne mit einem gezielten Schuss.



Aha, jetzt lässt sich ein Hebel hinter der Leinwand betätigen.



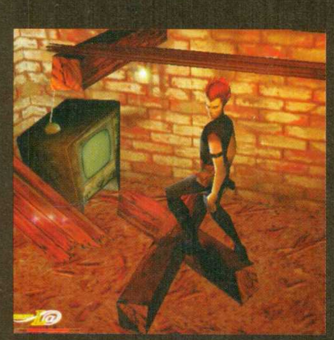
Und endlich steht eine Geheimtür zum nächsten Raum offen!

Die Seelen der erlegten Monster umschwirren den Spieler, bis sie von Deva eingesammelt werden

Der Laserpointer erleichtert das Zielen mit Feuerwaffen



Weder Dave noch seine Gegner sind feuerresistent



Spielstände lassen sich nur an solchen Fernsehern anlegen, die meisten davon geben sogar nach einmaligem Gebrauch den Dienst auf

Gut gezielte Treffer auf 50 verschiedene Monster steigern die Einschaltquote – zu sehen an Einblendungen aus dem Studio

Ganz persönlich

Die perfekte Synthese aus Zuschauen und Mitmachen: TV-Atmosphäre dank starker Grafik und Anfeuerung aus dem Studiopublikum, Spielspaß dank Arbeit für Hand und Kopf. Devil Inside ist einer der ganz raren Fälle, wo mir wirklich das Herz bluten würde, falls die BPjS den Titel wegen expliziter Gewaltdarstellung aus dem Verkehr ziehen sollte.



Jack

Ganz persönlich

Schon anno 1993 bereitete mir „Alone in the Dark“ schlaflose Nächte, Devil Inside bringt mich erst recht um die Ruhe: Ein zynischer Clown unter den Horrorgames, der unter seinem technisch perfekten Gewand ein Herz voll rabenschwarzem Humor verbirgt. Was für ein Unterschied zu Standard-Brutalos wie „Soldier of Fortune“, was für ein Spiel!



Trille

Sendeschluss

…ist bei Devil Inside also selten vor Mitternacht, der geniale Mix aus handfester Action und kopflastigem Abenteuer vermag auch in der Wiederholung noch zu begeistern. Das gilt insbesondere für Besitzer starker Rechner, da alle zugeschalteten Effekte selbst in einer mittleren Auflösung nach einem P450 nebst 3D-Beschleuniger schreien. Wer aber auf optische Spielereien wie Schatten oder Spiegel verzichten kann, kommt auch mit einem P300 noch ganz gut über die Runden; ein Softwaremodus ist vorhanden. Aber ganz ehrlich: Für solche Games lohnt das Aufrüsten! (rf)

Devil Inside
(Cryo/Gamesquad)

Mitternachts-Spitze: herrlich gruselige Mischung aus 3D-Action und Adventure, allerdings in keiner Beziehung „blutarm“.

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

92%



Grafik	91%
Sound	90%
Steuerung	91%
Motivation	93%

Datenträger	1 CD, 120 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM (besser P450 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1280 x 1024 Pixel, 3D-Beschleuniger werden über Direct3D und Glide unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.devil-inside.com

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)

schlecht – okay – sehr gut

- P3/500, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- P2/350, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/ G400
- P2/233, 32 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx

Vergleich der Genreanteile

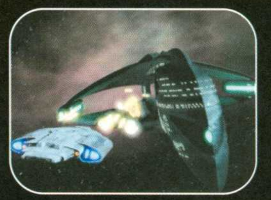
- 50% Action
- 50% Abenteuer

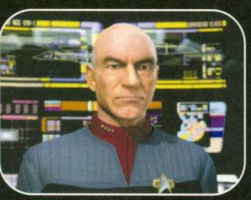


VIER RASSEN. EINE GALAXIE. ENDLOSE STRATEGIEN.

STAR TREK®
ARMADA

Der Krieg wütet im Alpha-Quadranten und Sie kommandieren vier mächtige Rassen in einem strategischen Kampf ums Dasein. Wer wird überleben? Wer wird assimiliert werden? Die Zukunft hängt allein von Ihren Entscheidungen ab. Schließlich hat niemand behauptet, die Rettung einer ganzen Galaxie wäre ein Kinderspiel.









www.startrek.com



KONTROLLIEREN SIE IHRE RASSE, DANN KONTROLLIEREN SIE AUCH DIE GALAXIE.

Erhältlich auf PC CD-ROM. Komplett in Deutsch!

www.activision.de



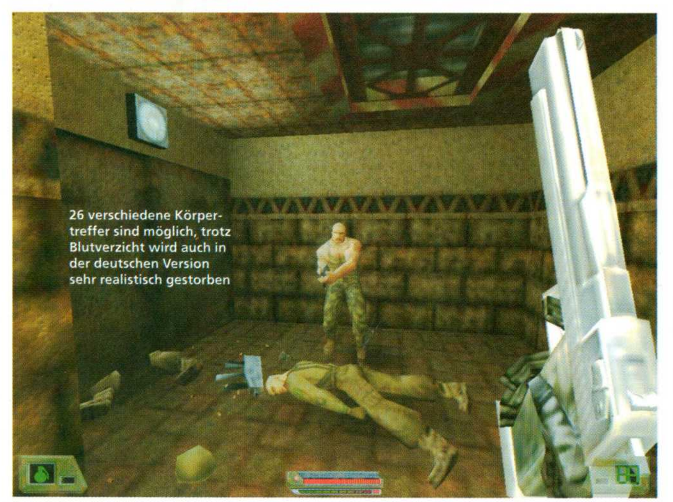


Soldier of Fortune

Der vielleicht gewalttätigste Egoshooter aller Zeiten in einer entschärften Fassung für Deutschland – kann das gut gehen?

Intro und Zwischensequenzen stammen aus der Spielengine: Grafik auf leicht geschöntem Q2-Niveau

Kleine Rätsel, große Sprünge und Zugfahrten wie diese bringen Abwechslung in den Kugelhagel



26 verschiedene Körpertreffer sind möglich, trotz Blutverzicht wird auch in der deutschen Version sehr realistisch gestorben

Jenseits vom Rummel um die US-Demo gibt es in der Tat noch so was wie ein richtiges Spiel: Mit seinen Partnern von der Söldnerorganisation „Der Laden" soll John Mullins vier gestohlene Atombomben wiederbeschaffen, sonst bläst Terrorist Sabre der freien Welt das Lebenslicht aus. Und tatsächlich haben die Entwickler der (in Zwischensequenzen aus der Gameengine weitergesponnenen) Story für ein Actiongame sogar untypisch viel Gewicht beigemessen – ist SoF am Ende besser als sein Ruf?

Die Grafik auf Basis der Q2-Engine ist heutzutage nicht mehr spektakulär, dafür aber schnell. Wenn man 30 Missionen lang rund um den Globus durch Bahnschächte und Gebäude schleicht, fahrende Züge erklimmt und mit Messer, MG sowie zehn weiteren Waffen kämpft, erinnert das zumindest optisch an „Half-Life". Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad reagieren die Schergen des Bösen dabei mehr oder weniger intelligent, in der Überzahl sind sie immer. Schon deshalb bedeutet der Verzicht auf Blutergüsse und abgetrennte Gliedmaßen noch lange keinen BPjS-Persilschein: Sehr menschliche Gegner sterben hier dank Motion-Capture-Animationen und 26 möglichen Körpertreffern sehr realistisch! Geiseln sollen befreit, nicht getötet werden – wegen ihrer Tendenz in die Schussbahn zu laufen, kein leichtes Unterfangen. Wer jedoch zu viele Zivilisten umnietet, muss die Mission von Neuem beginnen oder auf einen anderen Spielstand zurückgreifen: Abhängig vom Schwierigkeitsgrad darf man mehr oder weniger oft speichern, vor jedem neuen Auftrag wird automatisch gesichert. Zudem gehen einem gelegentlich computergesteuerte Kameraden zur (Waffen-) Hand. Dafür muss man sich häufig ihr multilinguales Gelaber anhören; durch deutsche Untertitel für jedermann verständlich.

Der Rest vom (Schlacht-)Fest besteht aus martialischen Soundeffekten, Militärmusik, kleinen Puzzles (hauptsächlich Schalterspielchen) sowie dem einen oder anderen Geschicklichkeitstest. Die genretypische Steuerung mittels Maus und Tastatur macht dabei keinerlei Probleme, die Multiplayer-Shootouts machen Spaß. Das macht summa summarum so etwas wie einen Chuck-Norris-Film zum Mitspielen: viel Action, wenig Hirn. (pk)



Gewaltige Explosionen verkünden Volltreffer an Benzintanks, die u.a. an unvorsichtigen Gegnern hängen

Wie dick ist deutsches Blut?

Dass Soldier of Fortune stark beschnitten nach Deutschland kommt, dürfte jedem klar gewesen sein, der die englische Version gesehen hat: In alle RIchtungen spritzendes Blut, abschießbare Körperteile und zerstückelbare Leichen hätten den hiesigen Jugendschützern wohl Albträume beschert. All dies fiel der deutschen Schere zum Opfer, Treffer werden jetzt durch Lichtkegel veranschaulicht und die Leichen verschwinden nach einiger Zeit. Nichtsdestotrotz kein Spiel für Zartbesaitete!

In Deutschland kein Thema?

„Soldier of Fortune", so heißt auch eine US-Zeitschrift für Waffennarren, Hobbysöldner und andere zweifelhafte Zeitgenossen. Während der Namenspatron soeben sein 25-jähriges Bestehen feierte, werden die Amokschützen im Land der sprichwörtlich unbegrenzten Möglichkeiten immer jünger: Zuletzt erschoss ein Sechsjähriger ein gleichaltriges Mädchen. Dieser schreckliche Trend greift zunehmend auch auf Deutschland über – genau wie der, solche Verrohungen virtueller Gewalt in die Kampfstiefel zu schieben. Ist es da noch zu verantworten, ein Game wie SoF auf den Markt zu bringen, gehen wirtschaftliche vor moralische Interessen?
Zum Thema äußerte sich Markus Wilding, Pressesprecher von Activision Deutschland, wie folgt: „Aufgrund der rechtlichen Situation war es uns leider nicht möglich, Soldier of Fortune für den deutschsprachigen Raum umzubenennen. Das gleichnamige Magazin ist hierzulande aber so gut wie unbekannt, was sich unserer Ansicht nach durch die Veröffentlichung des Spiels kaum ändern dürfte. Zudem hat das Programm selbst in der US-Version keinen Bezug zu den fragwürdigen Aussagen des Blatts wie Selbstjustiz, Todesstrafe oder Waffen für jedermann."

ATF TARGETS MARINE: SEE WHO WINS
SOLDIER OF FORTUNE
COLOMBIA: OUR NEXT VIETNAM?
PIRACY TODAY
TERROR ON THE HIGH SEAS
SAVING THE HORN OF AFRICA
BOB DENARD: MERCS ON TRIAL

Laut Activision in Deutschland kein Thema: Das Magazin Soldier of Fortune

Soldier of Fortune
(Raven/Activision)

Auch in der entschärften Fassung noch ein beinharter Egoshooter

USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen/individuell
Preis: ca. 89,– DM





Grafik	78%
Sound	79%
Steuerung	82%
Motivation	?

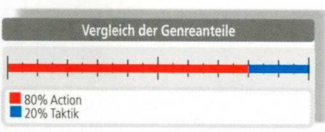
Datenträger	1 CD, mindestens 400 MB auf der HD
System	ab einem P233 (P2/300 empfohlen) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (via OpenGL oder Glide) wird benötigt
Sound	Lautstärke für Musik und Effekte getrennt regelbar, A3D und EAX werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	multilinguale Sprachausgabe, deutsche Untertitel
Multiplayer	bis zu 8 Spieler gegeneinander oder miteinander via Internet bzw. LAN
Online-Info	www.activision.de

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, mittlere Details)

schlecht okay sehr gut

P3/500 mit 64 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
P2/300 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
P233 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



Ganz persönlich

Ja, mir macht dieses Spiel Spaß. Ja, ich kann zwischen Realität und Fiktion unterscheiden. Ja, ich bin volljährig. Ja, ich störe mich nicht am Blut der englischen Version. Nein, ich bin nicht betriebsblind: Dummerweise sind es genau solche Titel, die den Massenmedien suggerieren, Computergames wären samt und sonders Teufelszeug. Das bringt die ganze Branche in Verruf und ist es einfach nicht wert. Deshalb: Ja, ich könnte auf so was auch verzichten!



Paul

Ganz persönlich

So Paul, es soll also Spaß machen, für Prämien Menschen – pardon, Terroristen – umzubringen? Nicht dass ich den Moralapostel herauskehren möchte, schließlich spielte ich mit Begeisterung das nicht gerade für seine Harmlosigkeit gerühmte „Resident Evil". Aber wenn der PC zum Werbeträger für eine militaristische US-Postille gemacht wird, wo soll das enden? Doch hoffentlich nicht beim Ku-Klux-Klan-Shooter oder dem offiziellen Werbespiel der NPD!



Steffen

Dein Ticket zum Erfolg!

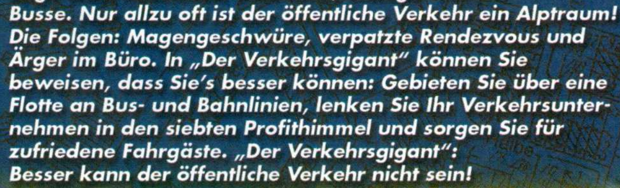


LANGE ERWARTET!

Endlich da: Nach „Der Industriegigant" kommt nun ein weiterer Meilenstein aus der „Giganten-Serie".

DAS SPIELPRINZIP:

Wer kennt das nicht: Stunden im Stau. Unmäßig teure Fahrkarten. Züge ohne Anschluss. Überfüllte, stickige Busse. Nur allzu oft ist der öffentliche Verkehr ein Alptraum! Die Folgen: Magengeschwüre, verpatzte Rendezvous und Ärger im Büro. In „Der Verkehrsgigant" können Sie beweisen, dass Sie's besser können: Gebieten Sie über eine Flotte an Bus- und Bahnlinien, lenken Sie Ihr Verkehrsunternehmen in den siebten Profithimmel und sorgen Sie für zufriedene Fahrgäste. „Der Verkehrsgigant": Besser kann der öffentliche Verkehr nicht sein!





DIE WICHTIGSTEN FEATURES:

- Riesige, detailgetreue Städte mit über 500 verschiedenen Gebäuden in einer Auflösung bis 1280 x 1024
- Abwechslungsreiche Kampagnen stellen selbst erfahrene Planer vor echte Herausforderungen
- Das Gewohnheitsverhalten und die Ansprüche der Bevölkerung werden realistisch simuliert
- Übersichtliche und umfangreiche Statistiken mit Analysen und Auswertungen
- Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler
- Hochintelligente Computergegner garantieren strategischen Tiefgang und ein herausforderndes Spielerlebnis

„Bauen und zugucken: Das kurzweilige Modellbahn-Prinzip wird gekonnt in die Innenstädte verlagert ... Ein Extralob gibt's ... für die aufwändige Modelleisenbahn-Grafik." Wertung: 81% PC Games, 04/2000

„Verkehrssimulation mit Suchtgarantie: gigantisch gute Unterhaltung!" Wertung: 86% PC Joker, 04/2000

„... für Genrefans definitiv empfehlenswerte Simulation des Verkehrswesens." Wertung: 79% PC Action 04/2000

„Gute Aufbauspiele kommen nicht oft auf den Markt, daher empfehle ich jedem Fan den Kauf wärmstens." Wertung: 82% Games Zone, www.gzone.de

Exklusivvertrieb Schweiz



http://www.gamescity-online.ch

Exklusivvertrieb Deutschland



http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb Österreich



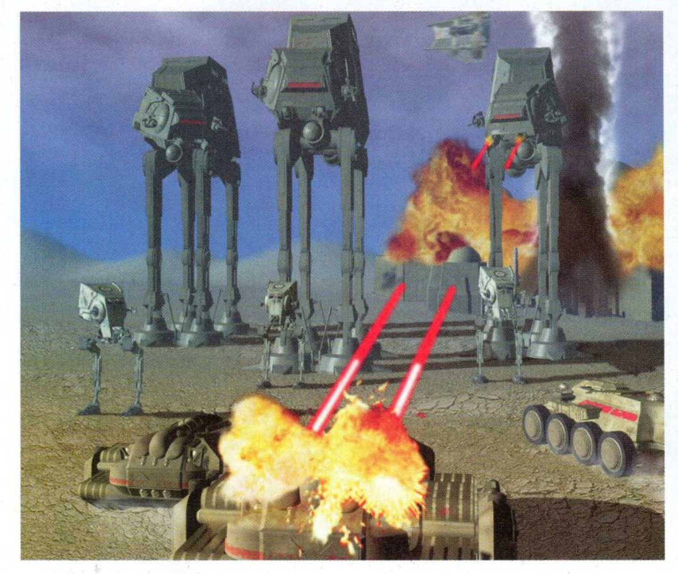
http://www.dynamic.at


DER VERKEHRS GIGANT


12 AIRPORT
DE M-6174-TZ


JoWooD
Productions

STAR WARS FORCE COMMANDER



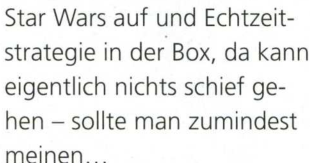




Das Kreuz mit dem Zoom: Oben fehlt jegliche Übersicht, unten erkennt man die feindlichen Infanteristen nicht



Nach einem spartanischen Briefing dürfen zusätzliche Truppen aus den vorherigen Missionen übernommen werden



Star Wars auf und Echtzeitstrategie in der Box, da kann eigentlich nichts schief gehen – sollte man zumindest meinen...

Episode IV
Ein neues Spiel

In der Rolle des aufstrebenden Leutnants Brenn Tantor durchläuft der PC-Stratege die imperiale Offizierskarriere. Ihm zur Seite steht anfangs sein tapferer Bruder Dellis, der als Identifikationsfigur über die Schlachtfelder geschickt wird, während Brenn in der virtuellen Sicherheit des „Battlefield Holographic Control Interface" nach dem Rechten sieht. Von hier aus überwacht er jede Bewegung seiner Untergebenen, fordert Unterstützung in Form neuer Gebäude, Sturmtruppen oder Walker an. Er koordiniert deren Angriffe auf Rebellen, Sandleute, Javas und ähnliches Gesindel im heroischen Bemühen, das Imperium zum Sieg zu führen.

Nachdem die Wüste von Tatooine vergeblich nach zwei Droiden und ihrem Besitzer Ben Kenobi durchkämmt wurde, stehen Minenkomplexe und Feuerplaneten auf dem Reiseplan des brillanten Feldherren. Dann jedoch rührt sich sein Gewissen: Kann er es wirklich verantworten, die Rebellion zu zerschlagen? Hatte nicht vielleicht doch das Imperium die Hand beim Tode seines Vaters im Spiel? Trotz dieser Zweifel gehen noch etliche Jahre ins Land, während derer so illustre Szenarien wie der Eisplanet Hoth sowie der Waldmond Endor (komplett mit pelzigen Ewok-Kriegern) erobert werden. Erst nach dem scheinbaren Tod seines Bruders wechselt Brenn die Seiten und entscheidet in einer epischen Schlacht auf Coruscant den Kampf zwischen Gut und Böse endgültig.

Episode V
Die Langeweile schlägt zurück

Hört sich doch soweit ganz prima an, oder? Lässt man jedoch Pathos sowie Star-Wars-Bonus mal beiseite, erwarten den Spieler in den 24 Missionen der Kampagne (13 imperiale, 11 für die Rebellen) lediglich Routineaufgaben: Mittels einer hochkomplizierten Maussteuerung werden einmal mehr Rahmen um unterschiedliche Einheiten gezogen, welche anschließend Kampfgruppen zugeteilt werden können. Diese lenkt man gegen den Feind, attackiert ihn und... das wars. Na schön, gelegentlich besetzt man mit Hilfe der im Gefecht eher untauglichen Infanterie noch Gebäude, Bunker und sogar Geschütztürme, was mit dicken Boni



Die zoombare Übersichtskarte

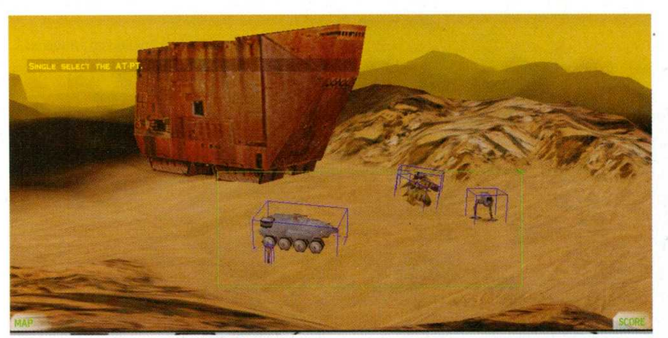
Nett, aber nutzlos: Einheiten darf man umbenennen

Aktive Einheiten und ihr Erfahrungslevel

in Form von „Command Points" belohnt wird.
Besagte Kommandopunkte ersetzen in Force Commander sämtliche Ressourcen. Sind genügend angespart, ordert man ein Shuttle, das fertig montierte Gebäudeteile, Bodentruppen oder Flugzeuge auf den jeweiligen Planeten transportiert. Leider lassen sich diese nur in unmittelbarer Nähe eigener Festungen absetzen, was lange Transportwege und häufige Standortwechsel nach sich zieht. Dummerweise sind die kämpfenden Einheiten trotz wachsender Erfahrungswerte (überlebende Truppen werden repariert und können in die nächsten Missionen übernommen werden) nicht gerade die Hellsten: Befiehlt man beispielsweise einem runden Dutzend Walker einen feindlichen Bunker einzuebnen und baut in der Zwischenzeit die eigene Basis aus, kann es geschehen, dass man bei seiner Rückkehr zum Kampfplatz nur noch drei der Stahlkolosse vorfindet, welche von einer Hand voll Rebellen beharkt werden. Statt eigenständig auf die neue Bedrohung zu reagieren, schießen die tumben Konservenbüchsen weiterhin auf das Gebäude!

Episode VI
Die Rückkehr der Detailmängel

Noch viele weitere kleine Mängel verderben den großen Taktikspaß: Dank der realistischen Größenverhältnisse fallen die zum Sieg unerlässlichen Infanteristen winzig klein aus. Mit der Folge, dass das Game auf den größeren Zoomstufen unspielbar ist, während die Fußsoldaten in der übersichtlichen Totalansicht fast spurlos verschwinden. Auch gegnerische Trooper lassen sich in der optisch meist öden Landschaft nur schwer ausmachen, die eigenen im Gewirr der Kampfläufer oder Panzer noch schwerer. Das wäre nicht weiter tragisch, würden sich nicht die zuvor zugeordneten Kampfgruppen automatisch auflösen, sobald die Infanteristen ein Gebäude oder Fahrzeug besetzt haben – und das passiert nun einmal ständig.
Ärgerlich sind auch Patzer bei der Kollisionsabfrage. Landet ein Truppentransporter zu nahe an einem der Berge, die das ansonsten flache Terrain zerteilen, bleiben die ausgeladenen Fahrzeuge gerne an der für sie unbegehbaren Wand hängen, wo sie dann die restliche Mission verbringen. Dagegen wirken Geschütztürme, welche auf längst eingenommene Gebäude feuern, schon beinahe harmlos – immerhin lassen sie sich notfalls deaktivieren. Auch die trotz ewiger Ladezeiten hässlichen Benutzermenüs und die uninspirierten Renderschnipsel vor manchen Einsätzen ließen sich noch verzeihen, nicht jedoch die unsägliche Begleitmusik. Angesichts des Imperium-Remixes etwa würde Filmkomponist John Williams mit 180 Sachen im Grab rotieren, wäre er schon tot!



Das Tutorial auf dem wüsten Planeten Tatooine lehrt den Umgang mit der überkomplizierten Steuerung

Episode I

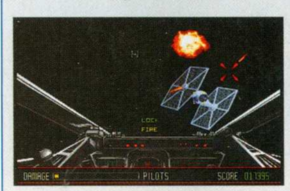
Die dunkle Bedrohung

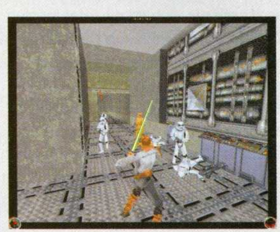
Um es auf den Punkt zu bringen: Weder Freunde der legendären SF-Trilogie noch verwöhnte PC-Generäle kommen bei Force Commander wirklich auf ihre Kosten. Lediglich ganz harte Fans werden vielleicht einen Hauch der Macht vergangener „Star Wars"-Zeiten spüren, allen anderen bietet der technisch und inhaltlich antiquierte Filmaufguss zu wenig fürs irdische Geld. Weiter so, und Lucas Arts stehen wahrhaft düstere Zeiten bevor. (mz)

Was ist los mit Lucas Arts?

Highlights der digitalen Lucas-Karriere:


Monkey Island (1990)


Rebel Assault (1994)


Jedi Knight (1997)

Anfang der 90-er stand der Name Lucas Arts (damals noch Lucasfilm Games) für hochkarätige PC-Unterhaltung; die Digischmiede des Regiestars George Lucas war auf Hits förmlich abonniert. Ob „Maniac Mansion", „X-Wing", „Indiana Jones" oder die „Monkey Island"-Reihe, in jedem Titel konnte man die Detailverliebtheit der Designer fast schon mit Händen greifen. Richtig griffig ist heute nur noch die Liebe des Labels zur rücksichtslosen Ausschlachtung von Filmlizenzen. Wenn auch die Adventureabteilung gelegentlich erahnen lässt, dass noch irgendwo ein Funke des alten Qualitätsanspruchs vor sich hin glimmt (zuletzt in „Grim Fandango"), so kommen doch die meisten Titel der letzten Jahre nicht über solides Mittelmaß hinaus. Woran liegts? Angeblich überzeugt sich Meister George doch nach wie vor höchstpersönlich von der Güte aller Produkte. Sollte sein von Industrial Light and Magic geschultes Auge nicht sofort die Präsentationsschwächen in „Indiana Jones 5" oder „Die dunkle Bedrohung" erkennen können? Wer will schon Star-Wars-Prügeleien auf der Playstation und wessen Idee waren die „Indiana Jones Desktop Adventures"? Hat der Firmeninhaber am Ende gar nicht so viel Macht über sein Marketing wie allerorts behauptet?

Fest steht: Der Stern von Lucas Arts hat viel von seinem einstigen Glanz verloren, Spiele wie „Force Commander" setzen den Abwärtstrend fort. Wenn nicht bald wieder herausragende Titel die Skywalker Ranch verlassen, bleibt vom einstigen Spieleimperium nicht mehr übrig als ein Unternehmen für die Zweitverwertung von Filmlizenzen!

Und die Tiefpunkte:



Indiana Jones Desktop Adventures (1996)


SW: Die dunkle Bedrohung (1999)

Star Wars: Force Commander
(Lucas Arts/THQ)

Mängelbehaftete Echtzeitstrategie ohne den Flair der Filme

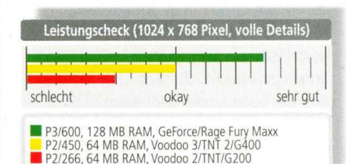
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 89,– DM

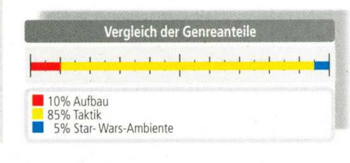
53%



Grafik	60%
Sound	52%
Steuerung	48%
Motivation	55%

Datenträger	2 CDs, 456 oder 565 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 (besser P2/450) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel bei 16 oder 32 Bit Farbtiefe, Direct3D-Beschleuniger ab 8 MB RAM wird vorausgesetzt
Sound	8 oder 16 Soundkanäle, englische Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 4 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.thq.de



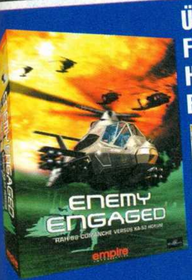


EMPIRE INDEPENDENT

1 EURO

www.empire.co.uk

FREITAG, 31. MÄRZ 2000



ÜBERALL IM FACH-HANDEL ERHÄLTLICH!



Weitere Informationen erhalten Sie auf unserer Internetseite www.empire.co.uk und unter der info-Hotline 01801/18 795 (0,12 DM/90 Sekunden)





DURCH DIE KOMPATIBILITÄT MIT ENEMY ENGAGED: APACHE V HAVOC ERHALTEN SIE

SECHS
BRODELNDE KAMPFGEBIETE UND

VIER
HUBSCHRAUBER AUF DEM NEUESTEN STAND DER TECHNIK

"DIE MOMENTAN BESTE HELI-SIMULATION: KEIN KONKURRENT HAT REALISTISCHERE LANDSCHAFTEN UND MEHR SPIELERISCHEN TIEFGANG."
GAMESMANIA

"SENSATIONELLE HELIKOPTER-SIMULATION"
PC GAMES



KOCH DISTRIBUTION
D: Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg
A: Tivoligasse 25, 1120 Wien
CH: Poststr. 10, 9201 Gossau

empire INTERACTIVE

ENEMY ENGAGED

COMANCHES: SCHWERE GEFECHTE!



DIE ZEIT DER KRIEGSSPIELE IST VORBEI, DIES HIER IST REALITÄT

VON LARRY STURGIS, KRIEGSBERICHTERSTATTER

Bis heute vertrauen Piloten beim Kampftraining einer hyper-realis-tischen Flugsimulation, bekannt unter dem Namen "Enemy Engaged". Sie beinhaltet zwei komplett simulierte, voll bewaffnete Kampfhubschrauber: Den amerikanischen RAH-66 Comanche und den russischen Ka-52 Hokum-B.

Cockpit: Hochdetaillierte virtuelle Cockpits - inklusive Sicht auf Co-Pilot und Schütze. Fliege als Pilot oder klemm' Dich hinter's Maschinengewehr. Voll animierte Crew.

Flugdynamik: Durch authentische Simulation der Flugphysik wird die spezielle Handhabung der beiden Helikopter exakt wiedergegeben. Individuelle Konfigurationen möglich.

Technische Ausstattung: Präzise Flugelektronik und Anzeigen, leicht erlernbarer Anfängermodus und ultrarealistische Profi-Einstellung wählbar. Ausgefeiltes Schadensmodell, authentische Bewaffnung, Hokum-Schleudersitze

Reale Kriegsschauplätze: Libanon - Die USA verhindert die Produktion von Massenvernichtungswaffen. Taiwan - Die chinesische Invasion. Jemen – ein Grenzkrieg mit Saudi-Arabien

Realistisches Terrain: Modelliert nach originalem Kartenmaterial mit Hügeln, Bäumen und Gebäuden (nutzbar zu taktischen Angriffen). Weite Areale, vielfältige Militäreinrichtungen (Flugfelder, Kasernen etc.), strategische Ziele (Kraftwerke, Ölraffinerien etc.)

Colonel Burkwitz über die Lage in Taiwan auf Seiten 4 und 5



3D-Modelle: über 60 hochdetaillierte 3D-Modelle von Boden-, See- und Flugvehikeln.

Missionen: Realistische Missionen, kooperiere mit Flügelmann und koodiniere Angriffe, fordere über Funk Luft - und Artillerie-Unterstützung an, Missionen bei Tag, Nacht und wechselndem Wetter.

Kampagnen: 3 große dynamische Kampagnen, etliche kleine Scharmützel, detailliertes Kampagnen-Interface, drei Schwierigkeitsgrade, kompatibel mit Apache Havoc.





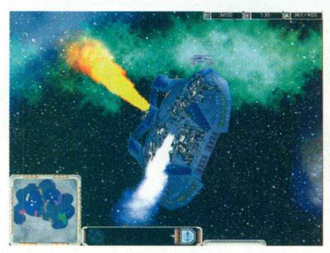
3D-Engine: Extra entwickelt für bodennahen Helikopterkampf, unterstützt Auflösungen zwischen 640x480 und 1600x 1200 Punkten, unterstützt Grafikkarten mit T&L (Transform & Lightning) Technologie.

Multiplayer: Internet, LAN, Seriell, Modem.

Kompatibel mit Enemy Engaged: Apache Havoc - ist der Vorgänger installiert, so stehen auch die Kampfhubschrauber Apache und Havoc bereit, zudem sind alle Kampagnen aus Apache Havoc spielbar.



Probleme auf der Enterprise: Nach dem abenteuerlichen „Aufstand" nun Echtzeitstrategie im TGN-Universum – aber kein Hit in Sicht.



Fünf verschiedene Energiewolken können die Schiffstechnik beeinflussen und lassen sich für taktische Manöver nutzen

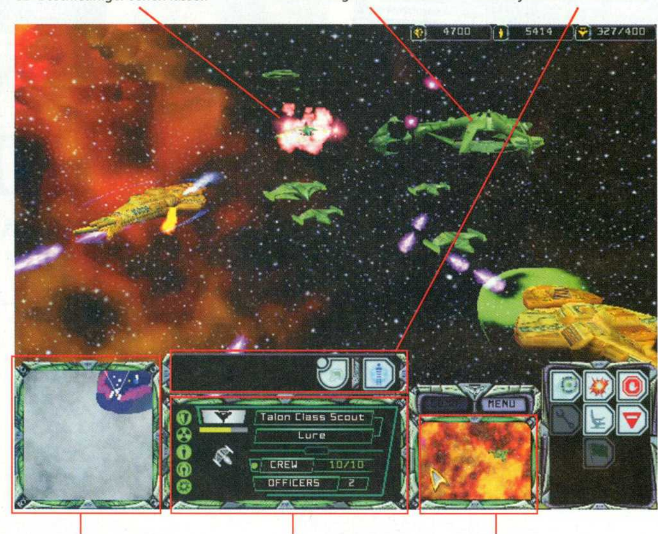


Freund und Feind lassen sich im zweidimensionalen Polygon-All häufig schwer auseinander halten

Explosionen, Lasersalven und Energiewolken können sich auch ohne 3D-Beschleuniger sehen lassen

Die Schiffe der verschiedenen Rassen sind klar an ihrem Design zu erkennen

Rassenspezifische Technologien wie Tarnschirme oder Traktorstrahlen werden über diese Symbolleiste aktiviert



Die vom Kriegsnebel umwölkte Minikarte zeigt die Positionen von Freund und Feind an

Die Statusanzeige informiert über den Zustand der markierten Einheiten

Wichtige Ereignisse wie z.B. entfernte Kampfhandlungen werden auf diesem Minidisplay abgespielt – auf Wunsch gibt es ein Vollbild

Kampf den Borg

Sternzeit 53550.0: Das Ende des Dominion-Krieges beschert den drei Machtblöcken im Alpha-Quadranten nur einen brüchigen Frieden, denn die Sichtung von Borg-Würfeln deutet auf neuerliche Konflikte hin. 20 sind es insgesamt, wobei die Föderationstruppen Captain Picard unterstehen, die Klingonen-Flotte Botschafter Worf und die romulanische Armada Sela Jar, der Tochter der Serienheldin Tasha Jar. In Gestalt eines Locutus-Klons darf man auch das Borg-Kollektiv befehligen. Je nach gewählter Seite erhält der Spieler dabei Unterstützung durch die Ferengis, Cardassianer, Breen oder Dominion.

Im Weltall nichts Neues

Die größte Schwäche des in drei Schwierigkeitsgraden verfügbaren Spiels ist sein arg konventionelles Konzept: Mit einer kleinen Flotte geht es ins scrollbare Kampfgebiet, wo mit Hilfe eines Bau-Shuttles zunächst eine Basis zu errichten ist. Es folgen astrale Förderanlagen und Dilithiumfrachter, denn nur genügend Geld auf dem Konto garantiert auch Werften und damit die Möglichkeit, alles in allem rund 30 verschiedene Schiffe zu bauen.
Steht erst mal die Armada, wird sie strategisch geschickt über das bis zur Erkundung abgedunkelte Terrain verteilt. Die Befehlsvergabe erfolgt einzeln oder an Zugrahmen-Verbände; bei Feindkontakt sprechen die Phaser ganz automatisch. Ist ein gegnerischer Schutzschirm gefallen, darf man ein Enterteam an Bord beamen – je größer das Prisenkommando, umso höher die Wahrscheinlichkeit einer Übernahme. So erbeutete Schiffe lassen sich in den eigenen Werften reparieren und mit einer frischen Mannschaft wieder an die Front schicken. Auch einige rassenspezifische Upgrades können in Labors entwickelt werden. Die Basis sichern derweil Verteidigungsanlagen wie Laserkanonen und Photonentorpedos selbstständig.

Rassen und Technologien



Die Schiffe der **Föderation** sind mit Antimaterieminen, Schilddisruptoren und Tachionenstrahlern zum Entdecken getarnter Gegner ausgerüstet. Per „Gemini-Effekt" lassen sie sich kurzzeitig verdoppeln.



Die **Romulaner** nutzen Schildmodulatoren sowie Tarntechnologien und setzen ganze Mannschaften mit Psychostrahlen matt. Ihre Spezialität ist ein temporäres schwarzes Loch, das alle Schiffe im Umkreis beschädigt.



Auch die **Klingonen** bauen auf Tarntechnologie, zudem sind die Schiffe der Waffennarren mit Plasmakanonen, Gravitationsminen und einem Generator zum Auslösen von wirkungsvollen Subraumwellen ausgestattet.



Die **Borg** setzen auf nahezu undurchdringliche Schilde, einen Transwarpantrieb für kurze Raumsprünge sowie ihre gefürchtete Assimilationstechnik. Durch eingeschleuste Naniten können sie Schiffscomputer lahm legen.



Nachdem die Schilde dieses Borg-Würfels zusammengebrochen sind, kann er geentert werden

Ein Fall für Trekker

Die Ideenarmut der Spieldesigner hat auch vor den Grafikern nicht Halt gemacht: Die verwendeten Polygone lassen sich zwar stufenlos drehen und zoomen, doch die Schiffe kreuzen trotzdem nur in zwei Dimensionen durch das All. Als Fan wird man sich aber über den originalen Look freuen, was insbesondere für die Charaktere im Intro und die Raumschiffe in der alternativ zuschaltbaren Großansicht des jeweiligen Krisenherdes gilt – die Zwischensequenzen aus der Gameengine sind aber naturgemäß weniger berauschend. Wenn Föderationsschiffe mit einem Borg-Würfel feurige Breitseiten austauschen, havarierte Kreuzer in eine wallende Plasmawolke abdriften und gesprochene Rückmeldungen, Soundeffekte sowie Musikstücke mit Wiedererkennungswert erklingen, kommt also zumindest die Atmosphäre nicht zu kurz.

Das Programm krankt aber nicht bloß an mangelndem Einfallsreichtum, auch die Steuerung macht zuweilen Zicken: Im Eifer des Gefechtes ist die gerade gesuchte Einheit selten auf den ersten Blick bzw. Klick gefunden, hier bringen lediglich eine Hand voll Hotkeys Ordnung ins Chaos. Schade, so langsam hätte man den PC-Trekkern ja einen Ausflug in den Hit-Quadranten wirklich gegönnt. (rf)

Star Trek: Armada
(Activision)

Echtzeitstrategie im TNG-Universum: wenig Innovationen, aber viel Wiedererkennungswert

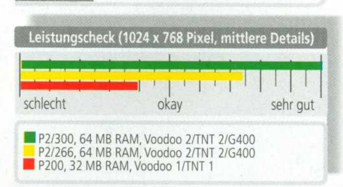
USK-Freigabe:	**ab 12 Jahren**
Schwierigkeit:	**3 Stufen**
Preis:	**ca. 89,– DM**

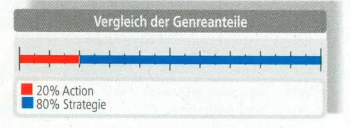
71%



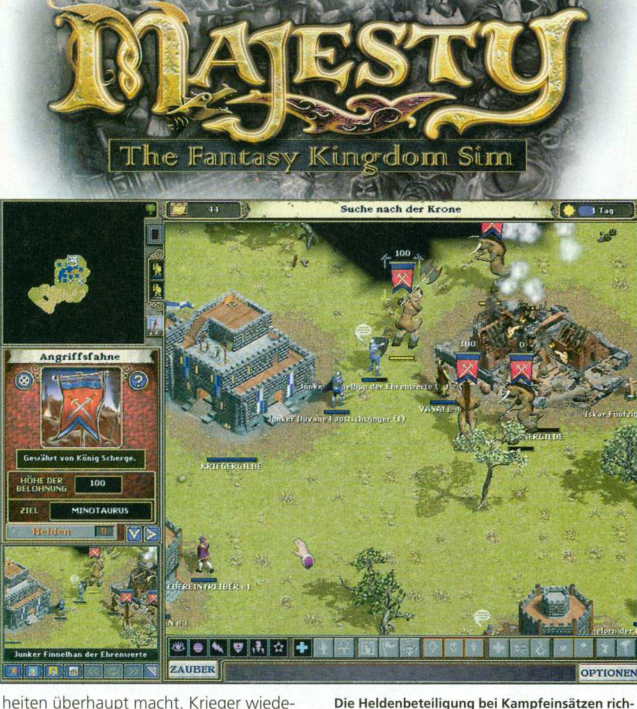
Grafik	*71%*
Sound	*79%*
Steuerung	*63%*
Motivation	*72%*

Datenträger	1 CD, 560 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM (besser P300 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	Polygongrafik in 800 x 600 bis 1024 x 768 Pixeln, unterstützt 3dfx- und Direct3D-Karten, Softwaremodus vorhanden
Sound	Effekte, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler miteinander oder gegeneinander via LAN und Internet auf 28 Karten
Online-Info	www.st-armada.com





Einmal Majestät genannt werden – in diesem eigenwilligen Fantasyszenario geht der große Traum des kleinen Mannes in Erfüllung.



Die Heldenbeteiligung bei Kampfeinsätzen richtet sich nach der Höhe der ausgelobten Prämie

Der Preis der Macht: Wie schon anno '93 bei „Die Siedler" beschränken sich die königlichen Aktivitäten in den 19 nicht linearen Echtzeitmissionen auf indirekte Befehle. Es müssen Baustellen für Wachtürme, Handelsposten oder Gasthäuser angelegt und in Gilden oder Tempeln Helden angeworben werden. Was die nett animierten Untertanen anstellen, entzieht sich aber dem unmittelbaren Einfluss des Spielers. Schmieden versorgen Ritter mit besseren Waffen und Rüstungen, Bibliotheken sind besonders für Zauberer interessant, Marktplätze verkaufen Heiltränke und so weiter. Weil auf diese Weise auch Steuergelder ins Staatssäckel fließen, ist beiden Seiten gedient.

Die Siedler auf dem Kriegspfad

Doch selbst das Auswählen von Angriffszielen und die Erforschung der zunächst abgedunkelten Iso-Karten lassen sich nicht direkt regeln. Statt dessen werden Gegner oder unbekannte Gebiete mit Fahnen markiert und Prämien für Helden mit verschiedenen Eigenheiten ausgelobt. Während Krieger eifrig Monster metzeln und Waldhüter nebenbei die Region ausspionieren, übernehmen Diebe lieber lukrative Aufträge. Nur leider scheiden Zauberer aufgrund ihrer jämmerlich niedrigen Lebenspunkte in Rekordzeit dahin, gleichzeitig steigen die kaum weniger mächtigen Kampf- und Heilpriester in Windeseile auf – was sie zu den wertvollsten Einheiten überhaupt macht. Krieger wiederum werfen sich zwar in jede Schlacht, machen jedoch nur selten Gebrauch von ihren Heiltränken, welche die schlaueren Diebe dann aus ihren Leichen bergen. Kein perfekt ausgewogenes Spiel also, aber ein unterhaltsames: Die spannenden, von mittelalterlichen Klängen und deutscher Sprachausgabe begleiteten Schlachten lassen den mausgewandten PC-König nicht so schnell wieder los. Vor allem dann nicht, wenn sich im Netz noch drei weitere Despoten in den Kampf um den Thron mischen. (mz)



Manche Missionen erfordern zuvor die Erledigung anderer Aufgaben


Hässlich, aber übersichtlich: die alternative Zoomstufe

Majesty
(Cyberlore/Microprose/Hasbro)

Fantasymix aus Aufbau und Taktik

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 89,– DM

76%



Grafik	70%
Sound	78%
Steuerung	75%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD, 314 bis 366 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Isografik in 800 x 600 Pixeln, 3D-Beschleuniger werden nicht unterstützt
Sound	5 CD-Audiotracks, 3D-Sound, Lautstärke regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 4 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.majestyquest.com



Tempo, Tempo: Nur ein Dreivierteljahr nach dem letzten Titel der Serie veröffentlicht EA Boliden made in Germany – ein Schnellschuss?

NEED FOR SPEED
PORSCHE

50 Jahre Porsche

...gilt es seit 1998 zu feiern, was die Eile bei der Veröffentlichung des neuesten NfS-Games zumindest teilweise erklärt: Der Event wird in einem ganz netten Renderintro abgehakt, schon darf der Spieler im durchgestylten Hauptmenü sein virtuelles Alter Ego erschaffen. Name und Bild kommen sodann in diversen Modi zum Einsatz.

Da hätten wir zunächst den Arcademodus, diesmal unterteilt in schnelle Rennen mit (weitgehend) freier Streckenwahl und das aus „Need for Speed 4" bekannte Knockout, wo es nur einen geben kann, der Punkte, Bonuswagen und -kurse abräumt. Im sogenannten Evolutionsmodus lässt sich die Firmengeschichte von Porsche nachvollziehen: Über Preisgelder arbeitet man sich von Oldtimern wie einem 356-er bis zum brandaktuellen Boxter S vor – insgesamt fährt das Programm gut 40 Modelle der traditionsreichen Sportwagenschmiede aus Zuffenhausen auf. Da die teuren Stücke unter Unfällen sicht- und fühlbar leiden, sollten „evolutionäre" Piloten stets Geld für Reparaturen oder auch Tuningmaßnahmen zwischen den Läufen zurücklegen. Bliebe noch der Testfahrermodus mit etlichen Missionszielen

Evolution für Karrieristen

Der „Evolutionsmodus" ist der klassische Karrieremodus im (Blech-)Kleid eines Porsche: Ende der 40-er Jahre startet man mit 11.000 Dollar auf dem Konto, um als reicher Nobelraser in der Gegenwart zu landen. Der Weg zum finalen Pokal führt über immer teurere Modelle, die durch Preisgelder mit über 700 originalen Ersatzteilen bestückt werden können. Freilich gewinnen Oldtimer mit der Zeit an Wert, sogar historische Ereignisse wie Inflation oder Depression lassen sich zum eigenen Vorteil nutzen.







Für Simulanten: Zwischen 1948 und heute kommen über 40 Porsche-Modelle zum Einsatz



Die Wetter- und Lichteffekte kommen besonders bei den Nachtfahrten toll zur Geltung

Wer seinen Porsche nicht leiden sehen kann, darf das Schadensmodell auch abschalten

Der Rückspiegel frisst viel Rechenzeit und kann deaktiviert werden

Die Anzeigen darf der Spieler frei platzieren oder ganz ausblenden

Bis zu sieben Gegner können nach Klassen und Wagen unterteilt gewählt werden

Tacho und Drehzahlmesser verrichten ihren Dienst auf Wunsch auch digital

wie punktgenauen Bremsmanövern oder Hochgeschwindigkeitstouren. Der Verfolgermodus aus den beiden letzten NfS-Titeln wurde allerdings komplett gestrichen. Schade irgendwie, denn die rasenden Duelle haben uns gerade auch im Polizeiwagen viel Spaß gemacht.

Brennpunkt Zuffenhausen

Die Beschränkung auf Autos der Firma Porsche erweist sich in der Praxis aber als Vorteil: Dass die Entwickler eng mit dem Sportwagenhersteller zusammengearbeitet haben, merkt man an jeder Ecke des Games. Das Fahrgefühl der hübsch glänzenden Schwabenrösser ist teils geradezu überwältigend realistisch, auch die 14 Euro-Strecken wissen zu gefallen. Zumindest optisch, denn versteckte Abkürzungen oder Schleichwege sind dünn gesät, wenn man mit seinem Nobelhobel an der Côte d'Azur entlangbrettert, den Schwarzwald umpflügt oder Geschwindigkeitsrekorde auf der Autobahn aufstellt – natürlich auch nachts.
Für Electronic Arts typisch ist zudem die verschwenderische Informationsfülle zu jedem Fahrzeug. Bilder satt, Videos, technische Daten und Werbeplakate entführen den Porsche-Fan in den siebten Di-

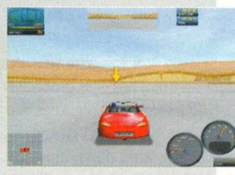
In der 3D-Ansicht können die Porsches nach Belieben umgestaltet werden

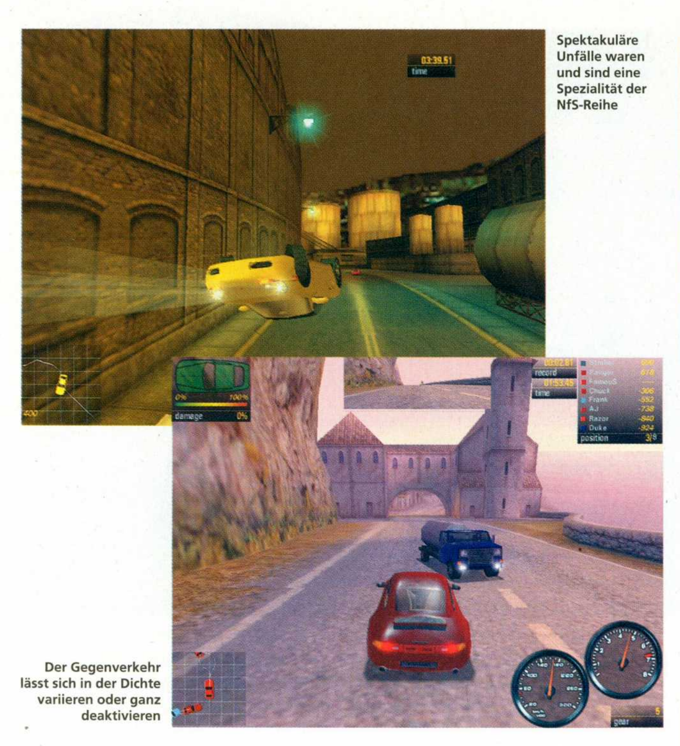
Ob Schwarzwald oder Südfrankreich, der schnelle Blick nach hinten bringt mehr Klarheit als der Rückspiegel

Neues für Testpiloten

Als „Testfahrer" starten zu können, ist die revolutionärste Idee des Programms: Um sich im Kreise alter Hasen zu behaupten, bekommt der Frischling zunächst einen Wagen gestellt, studiert die Biographien der Testerkollegen und absolviert dann diverse mehr oder weniger schwere Prüfungen – vom fehlerfreien Abfahren eines Parcours bis hin zum Austesten eines Prototypen. Ständige kleinere Rivalitäten innerhalb des Teams machen die Sache spannend: So kann in den Augen seiner Kollegen nur bestehen, wer immer wieder Herausforderungen annimmt und erfolgreich bleibt.
Und das gemeine „Du hast es einfach nicht drauf, Junge!" des Ausbilders nach gescheiterten Versuchen sollte genug Motivation für weitere Testläufe sein...







Spektakuläre Unfälle waren und sind eine Spezialität der NfS-Reihe

Der Gegenverkehr lässt sich in der Dichte variieren oder ganz deaktivieren

gitalhimmel. Jedes freigespielte Modell lässt sich außerdem im Schauraum per Lupe bis ins Detail begutachten; hier darf man den Wagen in einer 3D-Darstellung auch umspritzen oder mal das Cabriodach öffnen. Apropos dürfen: Selbstredend dürfen unsichere Fahrer Hilfen wie Automatikgetriebe, ABS und Antischlupfregelung ordern.

On the Road again

Endlich auf der Straße macht sich zumindest unter NfS-Veteranen etwas Enttäuschung breit: Die Grafik wurde seit Teil 4 der Reihe nicht wirklich verbessert. Zwar sind die vielen 3D- und Lichteffekte nach wie vor beeindruckend, die weitläufigen Landschaften erscheinen wieder angenehm rasch auf dem Monitor – doch immer noch gibt es unschöne Popup-Effekte, teils flunderplatte Texturen sowie manchmal hässlich grobe Pixel im Hintergrund. Eine Beschleunigerkarte (Direct3D oder Voodoo 2) ist dennoch erforderlich, was sich aber durch ansehnliche Wettereffekte und neckische Fahrerbewegungen im Cockpit bezahlt macht. Zu bewundern ist das Spektakel aus vier vordefinierten Kamerawinkeln.

Ohne Tadel kommt der Sound aus adrenalintreibender Musik und täuschend echten Motorengeräuschen weg. Ein Lob auch für die CPU-Driver: Seine bis zu sieben Konkurrenten darf der Spieler hinsichtlich ihrer Klasse und ihres Autos selbst bestimmen, allesamt sind es fiese Verkehrsrowdies. Ausbremsmanöver und Drängeleien sind also an der Tagesordnung, dito hautnahe Begegnungen mit Mauern oder Bäumen. Zudem tut der hinsichtlich seiner Dichte frei einstellbare Gegenverkehr sein Bestes, um dem Spieler die Bestzeit zu vermasseln. All dies mündet in die serientypischen Karambolagen, an denen allerdings nie die Steuerung Schuld trägt – ob schlichte Tastatur oder Lenkrad mit Force-Feedback-Unterstützung und Pedalerie, ein Porsche fährt sich hier wie ein Porsche. Davon können sich am Splitscreen, via seriellem Kabel, LAN oder Modem in nahezu allen Spielmodi auch bis zu acht Multiplayer überzeugen. (pk)

Ganz persönlich

Auch wenn mein Traumwagen mit einem „F" beginnt: 40 Porsches sind nicht zu verachten! Und die witzigen Spielmodi lassen mich darüber hinwegsehen, dass sich der Abwechslungreichtum eigentlich nur auf die Fahrzeugauswahl beschränkt; gegenüber NfS 4 fehlt es einfach an Innovationen – auch und gerade in technischer Hinsicht. Für den nächsten Teil wünsche ich mir daher zur Abwechslung mal etwas Revolutionäres – der Gewöhnungseffekt setzt nämlich langsam ein...



Paul

Need for Speed: Porsche
(Electronic Arts)

Serientypischer Geschwindigkeitsrausch für Porsche-Fans

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

84%



Grafik	83%
Sound	85%
Steuerung	85%
Motivation	83%

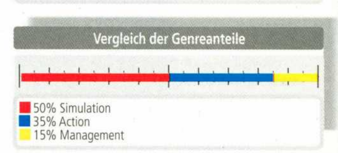
Datenträger	1 CD, 180 bis 600 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 (P3/500 empfohlen) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1280 Pixel, Beschleunigerkarte (Direct3D oder Glide ab Voodoo 2) erforderlich
Sound	Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar, A3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	Bis auf „Evolution" alle Modi für 2 Spieler am horizontal geteilten Bildschirm oder per seriellem Kabel, bis zu 8 Spieler gegeneinander via Internet oder LAN
Online-Info	www.needforspeed.com

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)

schlecht okay sehr gut

P2/450, 128 MB RAM, Voodoo 3/Rage Fury Maxx
P2/350, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT 2/ G400
P2/266, 64 MB RAM, Voodoo 2

Vergleich der Genreanteile



WILD WILD WEST™

THE STEEL ASSASSIN

Das Action-Adventure im Wilden Wilden Westen!

In diesem packenden **Action-Adventure** übernimmt der Spieler die Rollen der Geheimagenten James West™ und Artemus Gordon™, bekannt aus dem Kino-Hit, und muß die Ermordung von Präsident Grant verhindern!

- Packende Kombination aus fesselndem Adventure und spannender Action!
- Herausragende 3D-Rendergrafik!
- Abwechslungsreiches, tiefes Gameplay!



Produktinfo 016








Gewinnen Sie klasse Wild Wild West™-Preise!



HOLLYWOOD IN GERMANY



DER MEGA-FILM JETZT AUCH ALS DVD VIDEO

AB MAI ÜBERALL AUF VHS-VIDEO!

HAUPTPREIS: Ein Besuch für 2 Personen bei Warner Bros. Movie World
2. bis 10. Preis: Je 1 Videofilm oder ein DVD-Video (bitte ankreuzen) von Wild Wild West
11. bis 20. Preis: Je ein Wild Wild West Fanpaket

PREISFRAGE: Wessen Ermordung soll im PC-Spiel "Wild Wild West" verhindert werden?

Antwort: ______________________________

Name: ______________________________

Adresse: ______________________________

Wenn ich gewinne, möchte ich ☐ ein DVD-Video ☐ ein VHS-Video

Ubi Soft Entertainment GmbH, Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf

www.ubisoft.de



Nomen ohne Omen: Was die Caffeine Studios den PC-Kickern hier bieten, ist weniger Aufputschmittel als Schlaftablette.

Es fehlt an Qualität, nicht an Quantität: Immerhin warten hier Ligen aus 71 Ländern, doch je mehr man davon aktiviert, desto quälender werden die Ladezeiten. Dann lässt sich das Game nur in einem 800 x 600 Pixel großen Fenster spielen – Vollbild gibt es also lediglich bei entsprechender Desktopauflösung. Außerdem herrscht akuter Arbeitsmangel: Das Marketing wird von Schergen erledigt, Trainingslager gibt es nicht und im Stadion lassen sich lediglich Tribünen und Flutlicht ausbauen.

Da es für Optimisten keine halb leeren, sondern nur halb volle Flaschen gibt, kann man das natürlich auch positiv betrachten. Selten hatte ein Manager mehr Muße, höchstpersönlich oder mit Hilfe von Scouts auf dem Transfermarkt nach Verstärkung zu fahnden, sein Jugendteam zu betreuen und Aufstellungen nebst Taktiken festzulegen. Während der Begegnungen wird man dann derart mit Statistiken überschüttet, dass das eigentliche Geschehen auf dem Rasen fast schon nicht mehr ins Gewicht fällt.

1:0 für Sparta

Die in einem Minifenster in Zeitlupentempo vor sich hin ruckelnden, vorberechneten und abwechslungsarmen Szenen sind ja auch wahrlich kein schöner Anblick – so was langweilte bereits anno 1992 beim „Bundesliga Manager Professional". Wer auf taktische und personelle Veränderungen verzichten kann, greift daher lieber zur sofortigen Ergebnisberechnung, zumal man so meist auch noch besser wegkommt.

Die nervige Musik und die minimalistischen Soundeffekte sind gottlob abschaltbar. Was die Steuerung betrifft, so werden Profis verzweifelt nach Eingriffsmöglichkeiten suchen und ein dank sinnvoller Sortierfunktionen ordentliches Handling im hier am häufigsten bemühten Screen mit der Mannschaftsaufstellung vorfinden. Einsteiger dürften hingegen Probleme mit der unübersichtlichen Menüstruktur bekommen. Naja, wegen der beschränkten und somit flugs erledigten Aufgaben taugt das Teil zumindest für Multiplayer-Management. (st)



Reichlich angestaubt: vorberechnete Spielszenen im Winz-Fenster



Nur die Tribünen des Stadions können ausgebaut werden



Neben den üblichen Statistiken informiert auch die Zeitung über den letzten Spieltag

DSF Welt Fußball Manager
(Caffeine Studios/Ubi Soft)

Spartanisches Fußballmanagement

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 89,– DM

Solo	Multi
49%	54%

Solo		Multi
38%	Grafik	38%
36%	Sound	36%
61%	Steuerung	61%
47%	Motivation	55%

Datenträger	1 CD, 180 oder 495 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel im Fenster
Sound	Lautstärke von Musik und Soundeffekten regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler nacheinander an einem Rechner
Online-Info	www.ubisoft.de

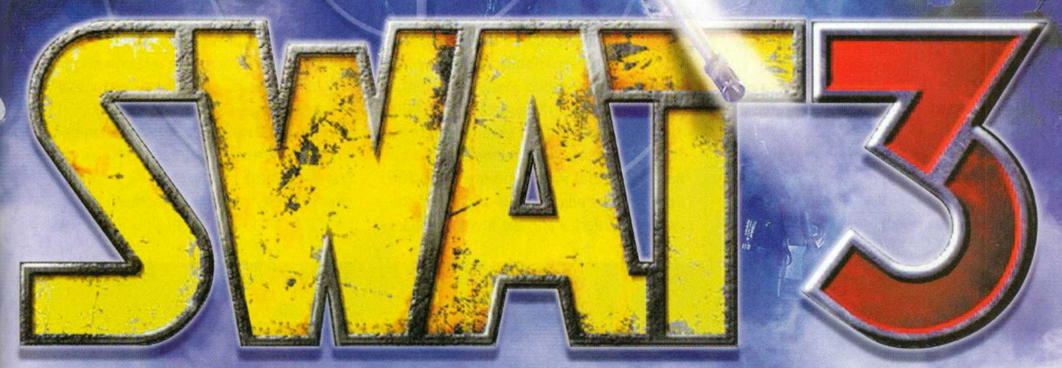
DEINE FREUNDE UND HELFER...

UNCOMPROMISED DUTY

Officer Clyde Stevens
Dienstnummer: 164759
Jahre bei SWAT: 3
EX US Army

Officer Arron Bronsky
Dienstnummer: 129942
Jahre bei SWAT: 15
EX Marine

Officer Byron Towne
Dienstnummer: 146823
Jahre bei SWAT: 15
EX US Navy



www.sierra.de

Produktinfo 025





GUNSHIP!


Solch schicke Renderanimationen gibt es nur im Intro und als Einleitung zu jeder der fünf Kampagnen

Unter gleichem Titel begründete Microprose auf dem C 64 einst das Genre der Heli-Simulationen – und alter Adel verpflichtet!

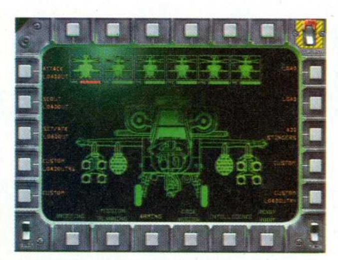
Während der Urahn in den 80-er Jahren ja noch ohne Konkurrenz über den Bildschirm knatterte, muss man verwöhnten PC-Piloten heute schon einiges bieten. Entsprechend umfangreich die Auswahl nach dem kurzen Renderintro: Zwischen zufällig generierten Instanteinsätzen, dem Luftkrieg im Eigenbau oder gleich fünf Kampagnen darf der Spieler wählen. Deren Missionen führen nach England, Polen und sogar Deutschland, sind aber samt und sonders Fantasieprodukte. Nicht so die vom jeweiligen Auftrag abhängigen Kampfhubschrauber. Es werden vier Modelle geboten, darunter gleich zweimal der amerikanische AH-64 – als klassischer „Apache" und in einer Spezialausführung mit Radarauge. Für Russland hebt der MI-28 „Havoc" ab, auf deutscher Seite der brandneue PAH-2 „Tiger". Alle Helikopter sind als Zweisitzer für Pilot und Bordschütze ausgelegt und gelten in Fachkreisen als ebenbürtige Gegner. Entsprechend gering sind die Unterschiede im Handling, lediglich die Bewaffnung variiert.

Planung und Einsatz

Vorbereitung ist der halbe Sieg: Im Missionsplaner lassen sich nicht nur die Waypoints der eigenen Staffel festlegen, sondern auch die taktischen Bewegungen von Panzerzügen, mobilen Raketenwerfern oder Fußtruppen. Die Bewaffnung des Helikopters und seiner bis zu drei Begleitmaschinen obliegt ebenfalls dem Spieler, dito die Zusammenstellung der Besatzung. Hat man dann noch Berichte über Wetterbedingungen und Feindaktivitäten studiert, kann die etwas kopflastige Planungsphase abgeschlossen und der umso hektischere Kampfeinsatz begonnen werden.

Für jeden der vier Helikoptertypen sind zwei Flugmodelle verfügbar, doch bereits das einfachste verlangt nach einer sensiblen Hand am Stick. Das Eingabemedium sollte am besten über Quersteuerung oder Pedale verfügen, aber selbst damit hat man noch einen schweren Stand gegen die feindliche Übermacht in der Luft und am Boden. Endlos Munition, Unverwundbarkeit und abgeschaltete Kollisionen sind natürlich möglich, aber letzten Endes nur was für Weicheier. Harte Flughunde nehmen gelegentliche Abstürze einfach in Kauf, zumal sie in diesem Fall ja per Tastendruck in eine Begleitmaschine wechseln können.


Der Spieler kann beliebig zwischen Pilot und Schütze wechseln, die freie Position wird von der CPU besetzt


In der Planungsphase dürfen Maschinen besetzt und bewaffnet werden, Berichte liefern Informationen über das Wetter oder Feindaktivitäten


Durch das zoom- und drehbare Periskop lassen sich auch weit entfernte Objekte zielsicher unter Feuer nehmen

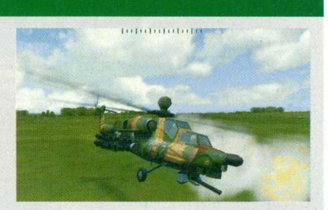
Das fliegende Quartett



Der **PAH-2 „Tiger"** wurde 1983 als deutsch-französisches Gemeinschaftsprojekt entwickelt und soll im Jahre 2002 auch bei der Luftwaffe in Dienst gestellt werden.



Seit 1984 sind weltweit rund 800 Einheiten des zweisitzigen **AH-64 Apache** im Einsatz. Sein Blutsbruder **AH-64D Apache** bietet zusätzlich ein Radarauge über dem Rotor.



Das russische Gegenstück **Mil-28 Havok** wurde speziell zur Panzerabwehr konzipiert und absolvierte seinen Jungfernflug bereits anno 1982.

Auch die Position des Bordschützen hat ihren Reiz, denn hier nimmt man seine Ziele mit einem stufenlos zoom- und schwenkbaren Periskop ins Visier. Höhe, Position und Ausrichtung des Helis lassen sich dabei über wenige Tasten verändern, was eine fast schon chirurgische Kriegsführung mit den Hightech-Waffensystemen ermöglicht.

Grafik und Sound

Befindet sich eine 3D-Beschleunigerkarte an Bord, wetteifern mehr als 100 schick texturierte Boden- und Luftobjekte mit Effekten wie Rauchwolken, Lensflares und Explosionen um die Gunst des Betrachters – ohne wird die Grafik arg langsam und grob; die Bodentruppen sind so oder so als einfache Bitmaps ausgeführt. Auch der Sound fliegt auf relativ hohem Niveau, die Geräusche klingen realistisch und der Funkverkehr gut. Besonders, da man zwischen Englisch und der Landessprache des jeweiligen Szenarios wählen darf.

Komplettiert wird das Angebot durch Kooperativ- und Deathmatch-Modi für bis zu vier Teilnehmer; gemeinsam mit der kommenden Neuauflage der klassischen Panzersimulation „M1 Tank Platoon" sollen zudem erstmals kombinierte Boden-Luft-Gefechte möglich werden. An dem fliegenden Kanonenboot werden somit nicht bloß eingefleischte Luftikusse ihre Freude haben – zum Vorstoß in Hitregionen ist die Steuerung aber zu überladen. Gerade für Gelegenheitspiloten wäre weniger hier sicher mehr gewesen. (rf)



Gekämpft wird zu jeder Tageszeit und Wetterlage, wobei Regen oder Nebel die Sicht drastisch einschränken

Gunship!
(Microprose)

Abwechslungsreiche Flugsimulation für versierte PC-Piloten

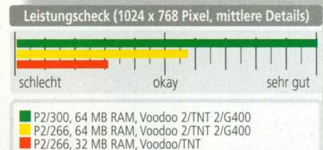
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

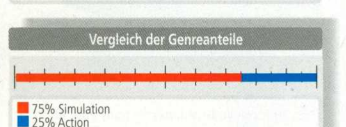
83%



Grafik	*80%*
Sound	*82%*
Steuerung	*73%*
Motivation	*82%*

Datenträger	1 CD, 160 bis 300 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM (besser P2/300 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct 3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Sprachausgabe in Englisch, Deutsch und Russisch, Soundeffekte und Menümusik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joy- bzw. Flightstick mit Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	Anleitung deutsch, Spiel multilingual
Multiplayer	4 eigene Karten für bis zu 8 Spieler via LAN oder Internet; Deathmatches und Kooperativ-Modi
Online-Info	www.microprose.de







Die 3D-Cockpits beider Helikopter lassen sich schwenken und zwecks freier Sicht bis auf die Instrumente transparent darstellen

Im Frühjahr '99 landeten Razorworks und Empire mit „Apache/Havoc" bei 82 Prozent, jetzt bittet ihr neues Heli-Duett zum Tanz.

Das alte Spiel mit neuen Teilnehmern: PC-Kampfpiloten haben nun die Wahl zwischen dem amerikanischen RAH-66 „Comanche" und seinem russischen Gegenstück KA-52 „Hokum". Begleitet von markigen Soundeffekten und Sprachausgabe geht es hier wie dort zum optionalen Freiflug, in zufällig generierte Schnellstartmissionen oder durch drei dynamische Kampagnen über dem Libanon, Taiwan und Jemen. Vor dem Start dürfen die Ziele auf einer scroll- und zoombaren Karte anvisiert und via Waypoints abgesteckt werden, danach sind SAM-Stellungen auszuheben, Feindbasen einzuebnen sowie 60 verschiedene Fahr- und Flugzeuge mit Bord-MG und Raketen (Bewaffnung erfolgt stets automatisch) zu bekämpfen. Die Steuerung via Joystick geht dabei auch Anfängern leicht von der Hand, zumal die Simulation das gesamte Feld zwischen beinhartem Realismus und einem Fun-Flugi abdeckt – drei Schwierigkeitsgrade, automatische Verteidigung und Unverwundbarkeit machen es möglich. Während des Fluges stehen zahlreiche dreh- und zoombare Außenansichten (Vorbeiflug, Waffensicht etc.) zur Verfügung, zudem ermöglicht eine transparente Darstellung der schwenkbaren 3D-Cockpits freie Sicht auf die Landschaft. Viele Details wird man dabei zwar nicht entdecken, dank vorausgesetztem Grafikturbo aber schick texturierte Polygon-Objekte sowie schöne Lichteffekte. Das gilt in allen Szenarien der Kampagnen auch für bis zu acht Multiplayer; wahlweise im Team oder als Gegenspieler. Zusätzlich können hier die Einsätze und Maschinen aus dem Vorgänger übernommen werden.

Neue Hubschrauber in bewährtem Design

Fazit: wenig Neues, aber viel Bewährtes. Wer eine ausgereifte Heli-Sim sucht, wird nicht enttäuscht sein. (rf)

Die effektreiche Grafik besteht auf eine Beschleunigerkarte



Starts und Landungen auf Schiffen gehören wie beim Vorgänger zum Aufgabengebiet

Enemy Engaged
(Razorworks/Empire)

Simulativer Doppelschlag für Helikopterpiloten

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

79%



Grafik	79%
Sound	82%
Steuerung	80%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P2/300 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger benötigt
Sound	Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe gesondert abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 über LAN oder Internet als Team oder gegeneinander in allen Szenarien der 3 Kampagnen
Online-Info	www.empire.co.uk

Leistungscheck (1024 x 768 Pixel, mittlere Details)

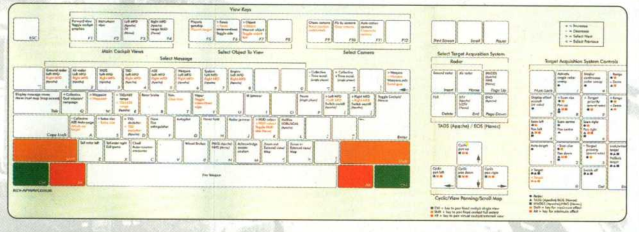
schlecht — okay — sehr gut

- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT 2/G400
- P2/266, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT 2/G400
- P166, 32 MB RAM, Voodoo 1/TNT

EIGNUNGSTEST FÜR PC-PILOTEN

Pures Ballern oder überlegte Manöver? Dieser Psychotest zu Ihrer Flugtauglichkeit macht nicht nur mit den aktuellen Hubschraubersimulationen Sinn!

1. Was geht Ihnen beim Anblick dieser Tastaturschablone durch den Kopf?



a. Werde ich wohl oder übel benötigen, um Spaß zu haben. (5 Punkte)
b. Prima, muss ich sofort auswendig lernen. (10 Punkte)
c. Was hat das mit einem Computerspiel zu tun? (0 Punkte)

2. Für welche dieser beiden Kameraperspektiven würden Sie sich entscheiden?





a. Kommt ganz auf die jeweilige Situation an. (6 Punkte)
b. Nur in der Außenansicht finde ich mich im Einsatzgebiet zurecht. (2 Punkte)
c. Es kann nur die Cockpitperspektive geben! (9 Punkte)

3. Sie sollen eine SAM-Stellung zerstören. Wie gehen Sie vor?

a. Ich plane zunächst anhand der Karte die Erfolg versprechendste Anflugroute und suche mir die passende Bewaffnung aus. (10 Punkte)
b. Augen zu und durch! (1 Punkt)
c. Erst mal starten und dann auf mein fliegerisches Können vertrauen. (4 Punkte)

4. In einer russischen Hokum kommt es während des Fluges zu einem kompletten Triebwerksausfall. Was tun Sie?

a. Ich versuche natürlich die Maschine mittels Autorotation noch heil zu landen. (10 Punkte)
b. Da bleibt wohl nur noch der Schleudersitz. (7 Punkte)
c. Kein Problem, ich habe mich auf „unverwundbar" gestellt. (0 Punkte)

5. Und was tun Sie, wenn Ihnen der Heckrotor Ihrer Hokum weggeschossen wird?

a. Ich sagte doch, ich bin unverwundbar! (-5 Punkte)
b. Ich lasse mein Leben noch mal kurz vor meinem „fliegenden" Auge vorbeiziehen, ehe ich abstürze. (4 Punkte)
c. Wieso das denn? Meine Hokum hat doch gar keinen Heckrotor! (10 Punkte)

6. Was verstehen Sie unter dem „Aufprallpunkt"?

a. Das ist der Punkt an der Vorderkante des Rotorblatts, wo sich der Luftstrom teilt und oben bzw. unten am Rotorblatt vorbeifließt. (10 Punkte)
b. Das ist der Punkt, zu dem ich nie komme – weil ich unverwundbar bin! (0 Punkte)
c. Bin mir nicht sicher, aber es hat etwas mit dem Auftrieb zu tun.(5 Punkte)

7. Eine IR-Luft/Boden-Rakete vom Typ Stinger ist flott zu Ihnen unterwegs. Welche Abwehrmaßnahmen leiten Sie unverzüglich ein?

a. UN-VER-WUND-BAR!!! (0 Punkte)
b. Ich versuche die Rakete mit Flares von ihrem Ziel abzulenken. (9 Punkte)
c. Düppelstreifen sollten das Problem beseitigen. (4 Punkte)

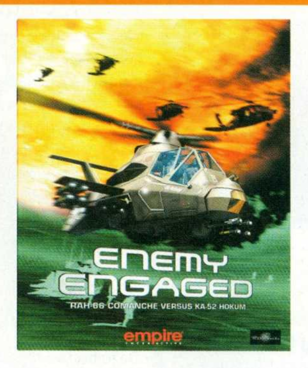


TESTERGEBNIS



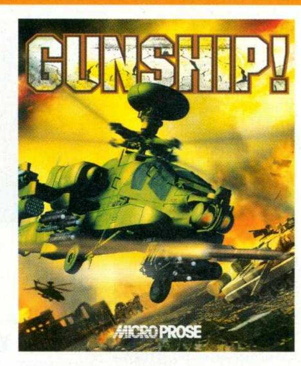
0 bis 22 Punkte: der Actionflieger

Mission-Briefings sind für Sie Zeitverschwendung; wegen Ihres nervösen Ballerfingers pulverisieren Sie schon mal Tower nebst Hangar während der Startvorbereitungen. Kurz, Sie wollen ohne lange Umschweife losfliegen und dem Gegner kräftig einheizen. Wenn Sie sich rein zufällig ins Cockpit von „Gunship!" oder „Enemy Engaged" verirrt haben, schalten Sie unbedingt den Realitätsgrad aufs Minimum. Ansonsten sind Sie in Novalogics Action-Heli „Comanche" besser aufgehoben.



23 bis 45 Punkte: der Allrounder

Sie haben sich in fetten Lettern die Devise „Flexibilität" auf Ihren Fliegerkombi gestickt: Egal ob an der Action- oder Simulationsfront, Sie mischen überall locker mit. Im gezielt tödlichen Umgang mit diversen Waffensystemen sind Sie ebenso versiert wie beim gewieft taktischen Anpirschen an gepanzerte Opfer unter schwierigsten Witterungsbedingungen. Wegen der vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten fliegen Sie daher mit beiden auf den vorangegangenen Seiten getesteten Sims richtig.



46 bis 68 Punkte: der Profipilot

Also entweder haben Sie bei der Beantwortung der Fragen geflunkert oder Sie sind aktiver Heeresflieger mit reichlich Flugerfahrung auf allen erdenklichen Hubschraubertypen. Sie holt jedenfalls so schnell keiner vom Himmel: Je mehr Realismus geboten wird, desto schneller fühlen Sie sich auch im virtuellen Cockpit heimisch. Dann sollte das recht anspruchsvoll zu fliegende „Gunship!" eigentlich genau Ihr Ding sein – vorausgesetzt Sie verzichten auf die Spielhilfen.



25 Missionen lang zieht ein Prinz durch Wald und Wüste, um den Mord am Papi zu rächen und drei Zivilisationen vom Bösen zu befreien. Begleitet von Rendersequenzen, mittelalterlicher Musik und netten Soundeffekten erkundet er per Maus hübsches Iso-Terrain, spricht mit Einheimischen, sammelt Fundstücke und besucht vier Gilden. Dennoch ist Tzar kein Rollenspiel: Hier geht es um Ressourcenmanagement, Basenbau und die Kämpfe einer an Erfahrung gewinnenden Truppe.
20 Gebäude pro Volk und ein immer wieder überraschendes Missionsdesign sorgen ebenso für Abwechslung wie ein integrierter Karteneditor und Aufträge für bis zu acht via LAN oder Internet verbandelte Strategen. Fazit: taktische Prinzenrolle mit Biss.

Tzar
(Haemimont/Take 2)

Echtzeit- und Aufbaustrategie mit Rollenspielelementen

URTEIL: 74%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P200 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 120 MB auf der HD
Online-Info	www.take2.de



In diesem Strategiespiel helfen Sie in Echtzeit dem antiken Helden Jason, das goldene Vlies gegen den Widerstand der Perser nach Hellas zurückzubringen. Zu diesem Zweck werden per Mausklick Ansiedlungen und Werften errichtet, die ihrerseits Fischerboote sowie natürlich eine schlagkräftige Flotte auf die Planken stellen. Die schon bald auftauchenden Gegner und (See-) Monster bekämpft man sodann mit in Schmieden entwickelten Waffen oder Zaubersprüchen. Die zweckmäßige Iso-Optik macht auch auf langsamen Rechnern noch eine halbwegs gute Figur, und die nervige Begleitmusik lässt sich ausschalten. Ancient Conquest könnte also ein echt netter Pausenfüller sein, würden die umständlichen Befehlsmenüs die Freude über den günstigen Preis nicht empfindlich trüben.

Ancient Conquest
(Megamedia/Hemming EDV)

Nette Seeschlachten zum Spartarif

URTEIL: 66%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 29,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 21 bis 291 MB auf der HD
Online-Info	www.hemming.de



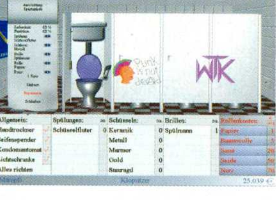
Trotz mäßigem Erfolg in den Kinos hat es für ein brauchbares PC-Abenteuer gereicht: Abwechselnd steuert man per Maus die Agenten Jim West und Artemus Gordon, um ein Attentat auf Präsident Grant zu vereiteln. Dabei müssen Rätsel und Actioneinlagen gemeistert werden, die sich im Schwierigkeitsgrad unabhängig voneinander regeln lassen.
Knobeldichte, deutsche Sprachausgabe sowie liebevoll gerenderte Hintergründe und Zwischensequenzen gefallen, die wahlweise D3D-beschleunigten Polygonfiguren wirken jedoch recht detailarm und kantig. Außerdem machen verwirrende Perspektivenwechsel beim Erreichen des Bildrandes den hiesigen Westen noch wilder, als er es mit seinen abstrusen Gerätschaften ohnehin schon ist.

Wild Wild West
(South Peak Interactive/Ubi Soft)

Das Adventure zum Film

URTEIL: 69%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P266 mit 64 MB RAM, Win 95/98 und 382 MB auf der HD
Online-Info	www.ubisoft.de



Nicht wenige haben die News-Meldung der letzten Ausgabe für einen Aprilscherz gehalten, doch es gibt ihn wirklich, den Klomanager. Acht Zielsetzungen stehen zur Wahl, wenn mit ihm ein bis vier Teilnehmer um die Wette spülen, pardon, spielen. Wer erringt etwa die Herrschaft über alle Toiletten der Stadt, wer den begehrten Titel „Klomanager"?
Dazu bestückt man z.B. die Notdurftanstalt am Bahnhof mit Smaragdmuscheln und Seidenpapier, um saftige Gebühren von den Benutzern kassieren zu können. Überschüsse werden in neue Standorte und die Erforschung neuer Sanitärtechnologien gesteckt. Eine klassische Wirtschaftssim mit Standbildern, Minimalsound und anrüchigem Szenario also – wer's mag…

Siehe auch Begleit-CD

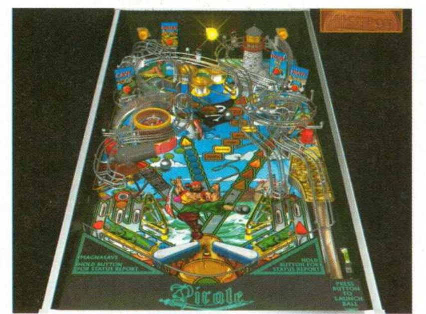
Der Klomanager
(Anvil Soft/Rondomedia)

PC-Pissoirs für Wirtschaftssimulanten

URTEIL: 39%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 39,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 22 MB auf der HD
Online-Info	www.rondomedia.com





Bereits Anfang 1997 wurde die Flippersim „Slamtilt" veröffentlicht, seinerzeit noch mit vier 2D-Tableaus. In der Neuauflage finden sich zwar nur mehr zwei (im Design leicht veränderte) Tische aus dem Original, doch darf man sich die Kugeln dafür optional auch in scrollendem oder statischem 3D geben. Überhaupt wartet ein wahrer Options-Overkill: Die bis zu acht Pinball Wizards können nicht nur zwischen Auflösungen von 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixeln in True- oder Highcolor wählen, auch an den Flippern selbst kann exzessiv manipuliert werden – Länge der Paddles, Punktzahl der Bumper sowie vieles mehr sind Einstellungssache.

Ansonsten das gewohnte Bild: ausgefeilte Modi, lustige Zwischenspielchen in der leider sehr winzig geratenen Scoreleiste, realistische Ballphysik (falls der Spieler nicht auch daran herumgepfuscht hat) sowie neuerdings speicherbare Replays. Leider gibt es selbst an schnellen Rechnern vor allem in den Multiball-Modi noch Hänger, auch das Scrolling könnte flüssiger sein. Aber was vor drei Jahren im Original 76 Prozentpunkte erzielte, ist in der aufgebohrten Fassung auch anno 2000 noch 74 Zähler wert.



Unterhaltsame und äußerst flexible Flippersim

URTEIL: **74%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 79,– DM

Systemkonfiguration	ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 132 MB bis 1,1 GB auf der HD
Online-Info	www.slamtiltresurrection.com



In dieser neuen Iso-Ballerei aus Frankreich müssen zehn verschiedene Fahrzeuge durch 24 Abschnitte pilotiert werden. Unterstützung versprechen zehn Waffensysteme sowie diverse Extras. Ziel ist die oberste Etage eines Wolkenkratzers, wo man einem Amok laufenden Großrechner die Dioden stutzen soll.
Die Grafik scrollt trotz fulminanter Explosionen und schicker Animationen flüssig, und dass die Auflösung auf maximal 640 x 480 Pixel begrenzt ist, stört nicht wirklich. Auch über die Steuerung via Tastatur, Maus oder Pad lässt sich kaum Schlechtes sagen – höchstens, dass das Vehikel an Engstellen manchmal hängen bleibt. Trotzdem kann das grundsolide Actiongame nicht im Shop, sondern vorläufig allein über die Homepage des Herstellers erworben werden.

Vyruz
(Chili Con Valley/C2V)

Grundsolider Iso-Shooter aus dem Internet

URTEIL: 72%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P200 MMX mit 32 MB RAM und Win 95/98
Online-Info	www.chiliconvalley.com



Dem Vorgänger bescheinigten wir vor gut zwei Jahren noch 75 Prozentpunkte, doch das Folgereptil hat nix dazu gelernt: Wieder lässt man den Grünhäuter durch kunterbunte 3D-Welten laufen und springen, wieder werden seine Gegner mittels Schwanzschlag oder Kopfsprung platt gemacht. Bonus-Items, Schwätzchen mit anderen Charakteren sowie kleine Puzzles, all das kennt man bereits.
Die Suche nach den Eltern der lebenden Handtasche umfasst 40 Missionen und bietet hübsche Animationen, unauffällige Karibikmusik sowie nervige Sprachausgabe – vor allem aber eine äußerst gewöhnungsbedürftige Steuerung, die eigentlich nur mit einem Analogpad zu meistern ist. Trotzdem ein netter Plattformspaß, mehr aber auch nicht.

Siehe auch Begleit-CD

Croc 2
(Argonaut/Electronic Arts)

Plattformspaß für geschickte Kids

URTEIL: 66%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98, Direct3D-Beschleuniger und 30 MB auf der HD
Online-Info	www.argonaut.com



Ein digitales Überraschungsei: Was zum Ballern in der Egoperspektive, was zum Rollenspielen und ins Weltall gehts auch noch – nur leider nichts davon richtig. So war die Steuerung der Raumschlachten bereits anno „Wing Commander" besser gelöst und die 3D-Grafik im Egoshootout sieht trotz optionaler Unterstützung für Beschleuniger alt aus. Die Rollenspielelemente gehen schließlich im miserablen Gesamteindruck unter.
Der verschollene Raumkreuzer „Parkan" wird daher wohl ohne allzu viel Hilfe seitens der Spielergemeinde den Weg zur Heimatbasis finden müssen. Schon weil man fürs gleiche Geld 69 analoge Überraschungseier bekommt. Die schmecken besser und versprechen auch nicht weniger Unterhaltung.

Parkan: Die imperialen Chroniken
(Nikita/Software Exclusiv)

Unausgegorener Genremix – bäh!

URTEIL: 22%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P120 mit 16 MB RAM, Win 95/98, 74 MB auf der HD, D3D-Grafikbeschleuniger werden optional unterstützt
Online-Info	www.software-exclusiv.de



Ähnlich wie beim Klassiker „Tetris" fallen auch bei dieser simpel gestrickten Knobelei Steine in ein Gefäß – erreicht einer der quadratischen Klötze den oberen Bildschirmrand, ist das Spiel verloren. Daher werden gleichfarbige Klunker (es stehen drei Grafiksets zur Verfügung) aneinander gereiht; Ketten verschwinden vom Screen. Mittels der hakeligen Tastatursteuerung lassen sich hierzu zwei Steine vertauschen, selbst dann noch, wenn sie schon mitten im Ablagestapel ruhen. Zum Punktesystem ein Zitat aus der vierseitigen Mini-Anleitung: „Wenn n der Zahl der gleichzeitig gelöschten Steine entspricht, gibt es n x (n-2) Punkte." Kein Wunder, dass selbst Zweispielerduelle nur mäßig unterhaltsam sind, vom öden Solomodus ganz zu schweigen…

Puzzle Trouble
(Soft Enterprises/Blackstar Multimedia)

Simple Hektikknobelei à la „Tetris"

URTEIL: 22%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 29,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 15 MB auf der HD
Online-Info	www.soft-enterprises.com

Heiße Bräute auf der Rückbank und die Hand am Schaltknüppel eines dicken Musclecars: Klingt gut, ist es aber nicht. Zumindest auf den mageren drei Strecken dieses fahrbaren 70-er Revivals nicht. Dabei wäre die D3D-beschleunigte Grafik ganz nett anzusehen – aber wer will schon bloß zuschauen? Unter Aktivisten verbreiten die läppischen zwei Spielmodi (Meisterschaft und Zeitrennen) bloß Langeweile.
Da retten auch die zeitgenössische Musikuntermalung und die sechs Boliden zur Wahl nichts, zumal das Fahrgefühl eher an Karts erinnert und sich die Gefährte neben der Straße genauso steuern wie darauf. Womit klar sein dürfte, warum das Game lediglich auf der Herstellerhomepage für nur 15 Dollar verkauft wird.



Hot Chix'n' Gear Stix
(Fiendish Games)

Automobile Langeweile im Flair der 70-er

URTEIL: 27%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 30,– DM

Systemkonfiguration	ab einem P233 mit 32 MB RAM, Direct3D-Beschleuniger, Win 95/98 und 60 MB auf der HD
Online-Info	www.fiendishgames.com

In drei Klassen zwischen 125 und 500 ccm über Stock und Stein: Die 12 per Voodoo- oder Direct3D-Karte beschleunigten Kurse gefallen aus verschiedensten Kameraperspektiven, die Animationen der bis zu 20 etwas steifen Fahrer weniger. Und was nützen die womöglich realistischen Motorengeräusche in 3D, wenn sie der Spieler genervt abschaltet? Die rockige Begleitmusik geht aber gut ins Ohr.
Doch die Motocrossfahrer haben nicht bloß gegen gerissene Computergegner zu kämpfen, sondern auch mit einer gewöhnungsbedürftigen Fahrphysik und der via Tastatur oder Stick gleichermaßen hakeligen Steuerung. Chancengleichheit herrscht nur unter bis zu acht per LAN oder Internet vernetzten Piloten; bei serieller Verbindung oder Splitscreen bleibt Platz für zwei.



Siehe auch Begleit-CD

Silkolene Honda Motocross GP
(Interactive Entertainment/Swing)

Ein Motorradrennen wie viele

URTEIL: 62%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 89,– DM

Systemkonfiguration	ab einem P200 (besser P2/300) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 160 MB auf der HD
Online-Info	www.gamesarena.com



Kostenloser Internet-zugang für Joker-Leser

Heute schon wissen, was morgen in PC Joker getestet wird? Eine eigene Homepage, E-Mails und surfen – alles zum Ortstarif ohne Grundgebühren? Wir machen es möglich!

Für unsere Leser tun wir bekanntlich alles und so haben wir ab dem 1. Mai ein ganz besonderes Angebot für Sie: Neben dem Internetzugang erhalten Sie von uns bzw. unseren Partnern bei KDT volle 10 MB Speicherplatz für eine eigene Homepage unter der Domain „www.pcjoker-online.de", dazu 10 selbst wählbare E-Mailadressen sowie Zugriff auf einen exklusiven Newsserver mit rund 33.000 Newsgroups!
Der Vorteil gegenüber ähnlichen Angeboten liegt auf der Hand: Der Zugang ist eine reine Serviceleistung, weder der Joker Verlag noch Provider KDT profitieren finanziell! Daher handelt es sich bei den Einwahlknoten nicht um die Nummern festgelegter Telefonanbieter; Sie können je nach Region und Tageszeit flexibel unter den jeweils günstigsten Offerten wählen.

So wirds gemacht *

Vergewissern Sie sich zunächst, dass auf Ihrem Rechner unter Windows sowohl **DFÜ-Adapter** ❶ als auch das dazugehörige Protokoll (TCP/IP) korrekt installiert sind. Wählen Sie nun im Startmenü den Punkt „Programme/Zubehör/Kommunikation/DFÜ-Netzwerk" und legen Sie eine **neue Verbindung** ❷ namens „Joker Online" an. Tragen Sie die für Ihren Wohnort günstigste Rufnummer (laut Tabellen, auch auf Begleit-CD) ein und öffnen Sie per Rechtsklick die Eigenschaften des neuen Icons. Hier wird im Menüpunkt **Servertypen** ❸ nur das TCP/IP-Protokoll zugelassen und der Button „TCP/IP-Einstellungen..." betätigt, wo Sie die Namensserveradressen, wie auf dem **Bildschirmfoto** ❹ zu sehen, festlegen.
Bestätigen Sie die eingetragenen Änderungen und doppelklicken Sie die neu angelegte Verbindung. Die Anmeldung erfolgt zunächst unter **„pcjoker" als Benutzername und Passwort** ❺ direkt im Internet. Dort erhalten Sie Ihre individuellen Zugangsdaten, welche Sie selbstverständlich jederzeit ändern können. Sollten Sie über keine bestehende E-Mailadresse verfügen, wird Ihnen Ihr Passwort per Post zugesandt.

Einwahlnummern

Bis zum Ende des kommenden Monats werden insgesamt 80 regionale Rufnummern verfügbar sein. Diese werden im Heft, auf unserer Homepage sowie auf der Begleit-CD der nächsten Ausgabe bekannt gegeben. Auf der nächsten Seite finden Sie unten die ab 1. Mai freigeschalteten Nummern, denen Sie bei Bedarf einfach die Vorwahl des bevorzugten Call-by-Call-Anbieters voranstellen:

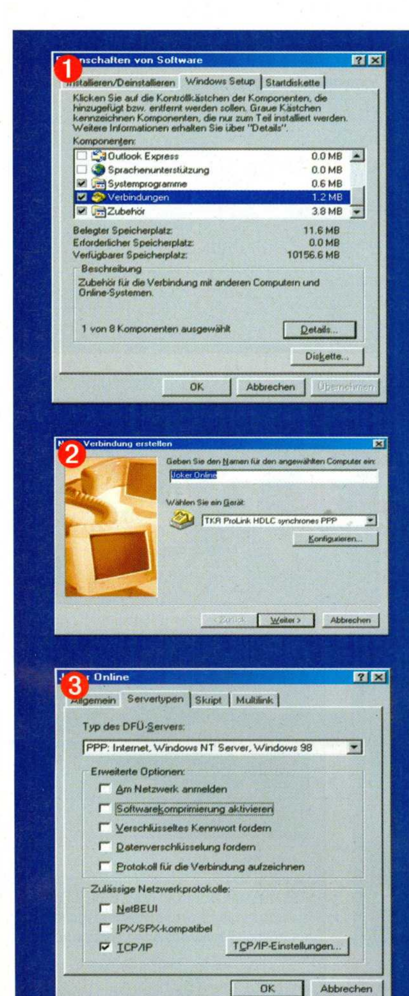
Kostenbeispiel

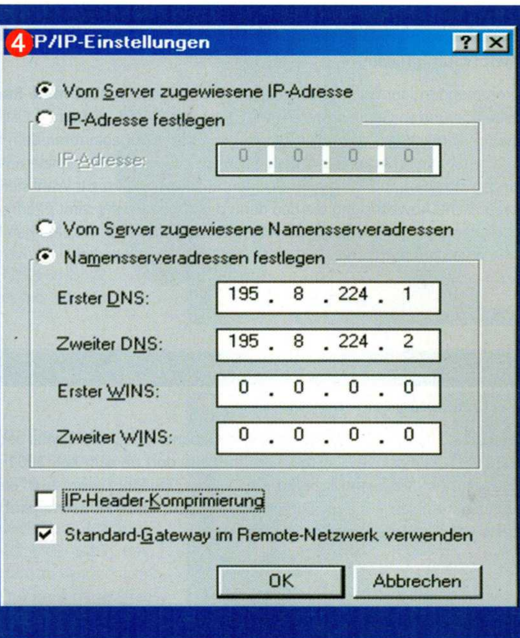
Für Sie fallen weder monatliche Grund- noch Onlinegebühren an, Sie tragen lediglich die Kosten für die Telefonverbindung. Da Sie nicht an einen bestimmten Anbieter gebunden sind, können Sie jederzeit das gerade günstigste Netz sowie sämtliche Sondertarife in Anspruch nehmen. Beispiele verschiedener renommierter Anbieter finden Sie auf der aktuellen Begleit-CD.

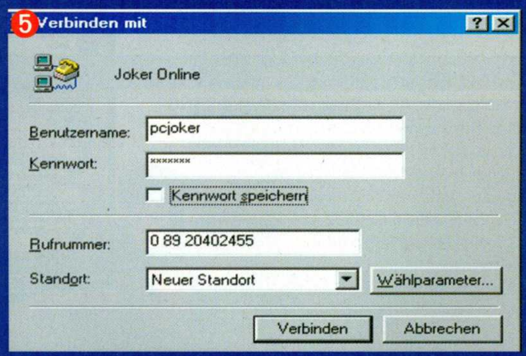
Noch Fragen?

Für weitere Informationen steht Ihnen die technische Hotline des Internetproviders KDT zur Verfügung. Diese erreichen Sie wahlweise per E-Mail unter **support@kdt.de** oder bundesweit zum Ortstarif unter der telefonischen Rufnummer **0180-1/112 112**. Die Apparate sind montags bis freitags von 8 bis 22 Uhr, samstags von 11 bis 18 Uhr und sonn- bzw. feiertags von 15 bis 18 Uhr besetzt – aber hoffentlich nicht belegt...

* Eine **detaillierte Beschreibung des Installations- und Einwahlverfahrens** finden Sie im Joker-Menü unserer Begleit-CD Nr. 2 in der Rubrik „Special".







Einwahlnummern

Berlin:	**030/22188-555**	**Mannheim:**	**0621/7609-555**
Bremen:	**0421/6859-555**	**Marienberg:**	**03735/709-555**
Dortmund:	**0231/9399-555**	**München:**	**089/20402-455**
Düsseldorf:	**0211/7351-255**	**Neu-Isenburg:**	**06102/879-555**
Frankf./Main:	**069/21780-755**	**Nürnberg:**	**0911/2159-555**
Hamburg:	**040/20939-655**	**Starnberg:**	**08151/910-555**
Hannover:	**0511/7499-655**	**Stuttgart:**	**0711/2499-555**
Köln:	**0221/2599-555**		

Kostenbeispiel

	Deutsche Telekom (analog)	**Sondertarif DT Select 5/30** 1)
Tag 2)	8 Pf/min	5,6 Pf/min
Freizeit 3)	4,8 Pf/min	3,36 Pf/min
Abend 4)	3,0 Pf/min	2,1 Pf/min

1) 5 Rufnummern 30% ermäßigt, Grundgebühr 5,– DM/Mon.
2) Mo. - Fr. 9 - 18 Uhr, 1,5-Minutentakt
3) Mo. - Fr. 5 - 9 und 18 - 21 Uhr,
Sa., So. und Feiertage 5 - 21 Uhr, 2,5-Minutentakt
4) Mo. - So. 21 - 5 Uhr, 4-Minutentakt

DARK AGES OF CAMELOT

camelotvault.ign.com



Im kommenden Jahr will Mythic Entertainment mit einem **3D-Online-Rollenspiel** eingeführten Genrevertretern wie „Everquest" und „Asheron's Call" Konkurrenz machen. Das dunkle Zeitalter von Camelot beginnt mit dem Tod des sagenumwobenen König Artus und soll mehreren hundert Spielern verschiedene Klassen und Rassen für die Identifikationsfiguren zur Wahl stellen. Für räumliche Abwechslung werden dann drei große Reiche samt ihrem Sagenschatz sorgen: Monster gibt es im englischen Albion, dem keltischen Hibernia oder dem nordischen Midgard – natürlich überall andere!

FINAL FANTASY – DER FILM

www.finalfantasy.com



Gute Nachrichten für die Fans des epischen Japano-Rollis: Auf Hawaii hat Square Soft unlängst ein Filmstudio eröffnet, um dort bis zum Jahr 2001 das Final-Fantasy-Movie zu produzieren. Genau wie „Toy Story" wird auch dieses Abenteuer komplett auf dem Computer gerendert; **erste Filmschnipsel sind bereits auf der Homepage** zu bewundern.

STAR TREK: CONQUEST ONLINE

www.activision.de



Für die Jahresmitte verspricht Activision allen Trekkern ein neues Betätigungsfeld am PC, denn dann soll sich das Schicksal des Alpha-Quadranten in einem **TNG-Online-Kartenspiel** entscheiden: Als Überwesen „Q" wird man mit mehreren tausend Gleichgesinnten rund 150 verschiedene Trading-Cards sammeln, tauschen, kombinieren und im Rundentakt ausspielen können. Selbst der Online-Erwerb der Karten gegen bare Münze wird möglich sein, für die Sicherheit beim Geldtransfer will Mitentwickler Genetic Anomalies sorgen.

SWAT 3: BATTLE PLAN

www.sierra.com

Bis zum Sommer will Sierra **das erste Add-on zum strategischen 3D-Actionhit** in die Läden gebracht haben – mit sechs neuen Einsätzen sowie vor allem einer verbesserten Multiplayer-Funktion: Erstmals dürfen sich via LAN oder Internet bis zu zehn Teilnehmer wahlweise als SWAT-Offizier oder Terrorist versuchen. Sämtliche Missionsziele werden sich also entweder im Polizeiteam oder als Gangster erspielen lassen, für eingeschworene Aktionisten ist zudem ein Deathmatch-Modus angekündigt. Ein erweitertes Waffenarsenal und ein Editor für eigene Skins oder Szenarien sollen das Paket abrunden.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS



...dass THQ/Softgold in Zusammenarbeit mit Synetic („N.I.C.E. 2") und der Daimler/Chrysler AG unter den Adressen www.mbtr.de bzw. www.truckracing.de Informationen über das kommende **Mercedes Benz Truck Racing** bietet?

...dass Totally Games („X-Wing") gemeinsam mit Activision an einem Multiplayer-Spiel namens **Eldorado** arbeitet? Inhalt der 3D-Mixtur aus Action und Abenteuer: die Entdeckung der Neuen Welt.

...dass Sie unbedingt mal bei www.dudestudios.com vorbeisurfen sollten? Dort wird das komplette **Star Wars-Movie in einer starken Flash 4-Version** veralbert - klasse!



EXPLOMÄN

www.soft-enterprises.de



Publisher CDV und die Developer von Soft Enterprises („Skout") haben einen Vertrag über die Entwicklung und Vertriebsrechte an einer modernisierten **Neuauflage von Bomberman** unterzeichnet. Der Nachfahre des Klassikers von Hudson Soft will auf bombiges Multiplayer-Gaming via Netzwerk oder Internet setzen – bis zu acht Sprengmeister werden aber auch an einem PC durch neuerdings in Polygongrafik dargestellte Labyrinthe sprinten, Explosivkörper legen und über die der Gegner hinwegspringen können. Laut CDV ist Explomän gar nur der Beginn einer ganzen Serie von Netzwerkspielen, mit denen der Karlsruher Vertrieb „die Akzeptanz des hierzulande noch neuen Genres testen" will.

NET FIGHTER

www.heat.net



Prügelknaben dürfen sich bei Heat.net jetzt mit diesem **2D-Beat'em-up** standesgemäß blutige Nasen holen. Der Preis für das ansonsten kostenlose Vergnügen liegt im Download der knapp 60 Megabyte großen Installationsdatei. Auch die Rendergrafik könnte mit ihrer niedrigen VGA-Auflösung sicherlich reizvoller sein, dafür stehen neben Onlinematches mit Gleichgesinnten auch Trainingskämpfe gegen den Rechner zur Wahl. Das ist auch bitter nötig, um die jeweils rund 25 Moves und Combos der acht Charaktere zu verinnerlichen. Dennoch empfiehlt sich das durchschnittliche Game nur für ganz harte Streetfighter mit schnellen Internetverbindungen.

SIEGE OF AVALON

www.Siege-of-Avalon.com



Mit „episodischen Computernovellen" will Digital Tome ab 27. April das **Rollenspiel** revolutionieren: Am Stichtag steht das erste von sechs Kapiteln dieses Iso-RPGs zum kostenlosen Download bereit. Im Turnus von zwei Wochen folgen neue Episoden, die allerdings mit jeweils 9,95 US-Dollar bezahlt werden wollen.

Als Gegenleistung versprechen die Entwickler pro Abschnitt etwa 20 Stunden Spielzeit, in denen der einsame Held das Geheimnis um die titelgebende Zitadelle enträtselt. Das Fantasy-Szenario soll sich dabei stark an Vorbildern wie „Baldur's Gate" orientieren. Ein Nachfolger ist ebenfalls bereits angekündigt: Weihnachten gibts weitere 25 Rolli-Kapitel.

CHU CHU ROCKET

www.sega.co.jp/sega/puzzle/game.html



Wer braucht schon Konsolen, solange es im Internet die Flash-Versionen der entsprechenden Spiele gibt? Diese Demo einer aktuellen **Dreamcast-Knobelei** umfasst immerhin 25 vollständige Levels im Stil des Klassikers „Lemmings"! Zu zuckersüßen Begleitmelodien werden per Mausklick Richtungspfeile auf rechteckigen Spielfeldern platziert, um niedliche, aber strohdumme Mäuse sicher durch Labyrinthe voller gefräßiger Katzen zu ihren wartenden Rettungsraketen zu manövrieren. Japanischkenntnisse sind am PC glücklicherweise nicht vonnöten, man klickt einfach auf den gewünschten Abschnitt und dann auf das Spielfeld, um ein Game zu starten.





Echtzeitkampf gegen Polygonmonster: Angriffsstärke und Schlaghöhe obliegen dem Spieler

Knapp ein halbes Jahr nach der Erstbegehung dieser Online-Welt ruft Asheron die Rollenspieler auf Deutsch – oder zumindest fast.

Übersetzt wurde nämlich nur das Handbuch; wer die neue Version des 150 MB starken Online-Rollis erwirbt, bekommt es nach wie vor mit englischen Texten im Spiel selbst zu tun. Mit Lags ab Mai aber hoffentlich nicht mehr, dann soll ein hiesiger Server den gefürchteten Übertragungsverzögerungen entgegenwirken. Nichts geändert hat sich am Anmeldeverfahren: Um in der „MSN Gaming Zone" starten zu können, werden eine gültige Kreditkarte und der „Microsoft Explorer" als Browser benötigt.

Ist auch noch das eine oder andere Update geladen, gehts in die Heldenschmiede, um aus drei Nationalitäten (Japaner, Orientale oder Europäer), verschiedenen Frisuren sowie Kleidungen und sieben Klassen wie Bogenschütze, Schwertmeister, Magier oder Gauner sein Alter Ego zusammenzupfriemeln. Danach stehen sechs Charakterwerte und eine von 14 Startstädten zur Disposition. Das Gameplay umfasst Handel, das Anwerben von Mitgliedern für Parties oder die eigene Gilde sowie natürlich den Sturm auf monsterverseuchte Dungeons. Die durch gewonnene Kämpfe bzw. gelöste Aufgaben erhaltenen Erfahrungspunkte steckt man in 35 Fertigkeiten seines Charakters. Sollte der mal zu viel (Hiebe) einstecken, ist die Wiederbelebung mit finanziellen Verlusten nebst Levelabstieg verbunden.

Deutscher Server im Anmarsch!

In die Steuerung via Maus und komplett belegter Tastatur muss man sich trotz des deutschen Handbuchs einarbeiten, doch die Mühe lohnt: Gut 40 animierte Emotionen (u.a. Weinen, Lachen, Tanzen, Winken…) darf der Held auf dem Monitor auskosten. Überhaupt sehen die hiesigen Abenteuer gut aus – speziell mit Unterstützung durch eine Direct3D-Karte, die sowohl in der Außenperspektive als auch in der Egosicht die Texturen glättet. Lichteffekte, Tages- und Wetterwechsel etc. gibts aber auch im Softwaremodus. Wodurch Asherons Ruf etablierte Konkurrenten wie „Everquest" oder „Ultima Online" übertönt, ist das hier dynamisch angelegte Szenario: Zahlreiche von den Betreibern initiierte Events (z.B. Attacken besonders gefährlicher Monster oder die Zerstörung ganzer Landstriche) sollen auch in den kommenden Monaten für Abwechslung im Heldenalltag sorgen! (rf)



Jeder der mehreren Tausend Spieler darf Zehner-Parties oder sogar eigene Gilden (die älteren Mitglieder profitieren von den Erfahrungen der jüngeren) gründen



Ob Egoperspektive oder Außenansicht, schöne Effekte gibt es immer – geglättete Texturen nur mit D3D-Beschleuniger

Asheron's Call
(Turbine/Microsoft)

Das dynamische Online-Rollenspiel jetzt mit deutschem Handbuch und bald mit lokalem Server

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 89,– DM

79%



Grafik	78%
Sound	64%
Steuerung	67%
Motivation	85%

Datenträger	1 CD, 160 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleuniger werden über Direct3D, OpenGL und Glide unterstützt
Sound	Soundeffekte einzeln regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	Screentexte englisch, Handbuch deutsch
Multiplayer	über 1000 Spieler pro Server
Online-Info	www.microsoft.com/germany/games

big power

real game
power magazines

- Mehr als 50 Spiele plus 300 Kurztests!
- Gran Turismo 2 – wie gut ist Sonys Renner?
- Tomb Raider IV – mit sexy Lara durch Ägypten!
- Saga Frontier 2 – ein richtig gutes Rollenspiel!

Spannende Reportagen: BPjS – Jugendschutz mit Sinn? • Schlecht beraten, gut gekauft? Special Moves ohne Ende: WWF Attitude

Extra pralles Lösungsbuch: Komplettlösungen, Tipps und Cheats auf über 200 Seiten.

Diesmal dabei: Tomb Raider IV, Resident Evil 3, James Bond – Der Morgen stirbt nie und viele, viele mehr.



- 108 Seiten, 19 Spiele, 12 Spielkarten und 2 Poster!
- Großer Game Boy-Teil als Heft im Heft.

Getestet: Nuclear Strike, Harvest Moon, Top Gear Rally 2, Asteroids Hyper 64, Space Invaders, Ruff`n`Tumble und viele mehr.

Drei Riesenfeatures: Messen 2000 – was kommt da auf uns zu? • Große Leserumfrage – wir machen Wünsche wahr! • Game Boy-Zubehör im Härtetest.

Im 200 Seiten-Taschenbuch komplett gelöst: Donkey Kong 64, Resident Evil 64, Rocket – Robot on Wheels • Ohne Ende Tricks und Cheats zu vielen Spielen.



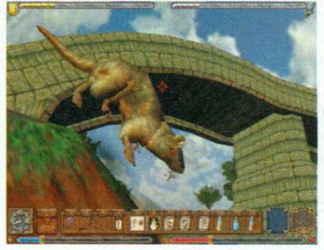
ULTIMA 9: ASCENSION

Die Krönung der legendären Rollenspielserie litt im ersten Anlauf unter Bugs: Rettet die deutsche Version das Vermächtnis des Avatars?

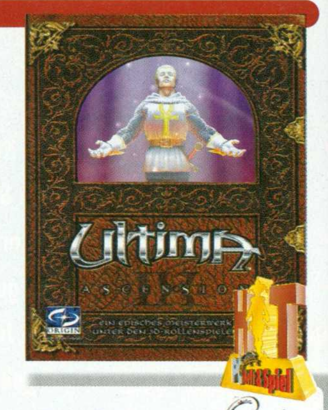
Erst heiß erwartet, dann kontrovers diskutiert: der letzte Abenteuerurlaub für Solo-Helden in Britannia. Test und Bugspecial zeigten bereits die Widersprüche auf – atemberaubende Atmosphäre und motivierendes Gamedesign kontra grobe Fehler in Technik und Storyline. Trotzdem verdiente das neunte und letzte Ultima seinen Hit, an den Qualitäten gab es ebenso wenig zu deuteln wie an den Mängeln. Konsequent rieten wir vom Kauf der ersten Version ab, deutschen Avataren war schließlich fehlerloses Heldentum versprochen.

Tatsächlich enthält die lokalisierte Fassung nun alle erschienenen Patches; auch die „finale" Version 1.18. Damit sind aber nicht alle Fehler behoben, der Physik trotzende NPCs oder „klebrige" Texturfallen finden sich nach wie vor. Immerhin konnte der Großteil der „Plotstopper" (logische Fehler, die ein Weiterspielen unmöglich machen) beseitigt werden. Auch die 3D-Engine ist etwas flotter geworden, doch immer noch sollte man mit zumindest einem P2/300, 128 MB RAM sowie besser einem starken Voodoo- als einem D3D-Board gerüstet sein.

Fazit: Nicht ultimativ fehlerfrei, aber ein besseres Ascension wird es nie geben. (mt)



Monster und NPCs im Moonwalk: Alle Bugs hat auch der „finale" Patch nicht bereinigt



Ultima 9: Ascension
(Origin/EA)

Gute deutsche Sprachausgabe, gelungene Übersetzung aller Tagebuch- und Hilfstexte, enthält sämtliche Patches bis zur Version 1.18 vom 26.01.2000.

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 90,– DM
Online-Info:	www.ultima9.com

87%

TOMB RAIDER 3 DIRECTOR'S CUT

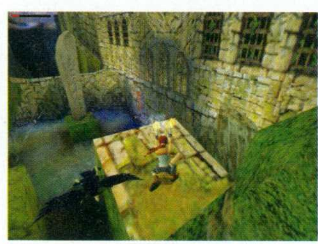
Typisch Frau: Rund 15 Monate ließ Lara Croft ihre Fans warten, bis sie sich mit fünf neuen Levels fein gemacht hatte.

Zum halben Preis das alte Actionabenteuer mit neuen Aufgaben: Man erfährt, dass zur endgültigen Entschlüsselung des Rätsels um den mysteriösen Meteoriten noch ein Kleinod fehlt – die Artefakte im originalen TR3 waren zu wenig.

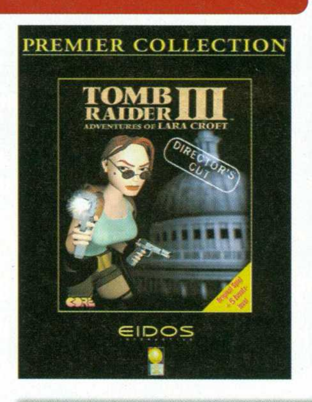
In bewährter Manier macht sich die First-Plattform-Lady auf, zunächst das nebelverhangene Schottland zu erkunden. Sie tut dies laufend, kletternd und springend, nebenbei kriegen (mäßig intelligente) Soldaten und allerlei Biester mit den üblichen Waffen eins auf die Mütze.

Während Lara also Nessies Geheimnis lüftet, ein Hightech-Labor infiltriert oder einen französischen Mutanten-Zoo besucht, hat der Spieler mit dem gepfefferten Schwierigkeitsgrad zu kämpfen. Auch die Übersicht geht im weitläufigen Gelände gerne verloren, zudem ist nicht immer klar erkennbar, welche Stellen erkletter- oder begehbar sind.

Das Gameplay lebt von ein paar Überraschungs- und Schockeffekten, der stimmungsvollen 3D-Optik und einem gewissen Suchteffekt – was wohl hinter der nächsten Ecke lauert? Dass Heldin und Umgebung etwas kantiger aussehen als im aktuellen Tomb Raider 4, stört dabei kaum. Kurzum, ein durchaus lohnenswertes Angebot für Fans mit unkaputtbarem Geduldsfaden. (rl)



Von Schottland kämpft sich Lara durch den Ärmelkanal-Tunnel nach Frankreich vor





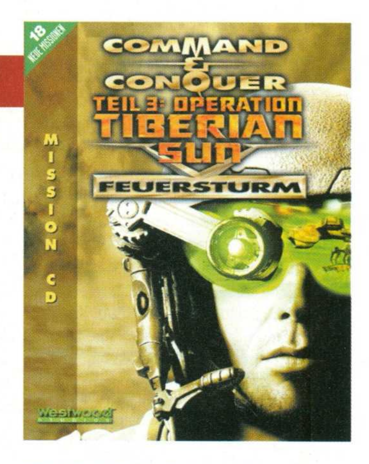
Tomb Raider 3 Director's Cut
(Core Design/Eidos)

Die bewährte Vollversion mit 5 Extralevels

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 49,– DM
Online-Info:	www.tombraider.de



80%



COMMAND & CONQUER 3
OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM

Ehe im C&C-Szenario mit „Renegade" die 3D-Action tobt, wird noch mal taktiert: Die Mission-CD zur umstrittenen Echtzeitstrategie ist da!

Anführer Kane wurde zwar im mittlerweile auch schon wieder sechs Monate alten Hauptprogramm offiziell für tot erklärt, doch die übrigen Nod-Brüder haben den Krieg ums Tiberium noch nicht aufgegeben. Im Gegenteil: Im titelgebenden Feuersturm will man die Erzfeinde von der GDI (Global Defence Initiative) endgültig vom Angesicht der Erde fegen!
Die Schlachten um neun frische Krisenherde auf jeder Seite sind erneut mit rund 30 Minuten an gerenderten Zwischensequenzen mit echten Schauspielern durchsetzt; allein das Spielprinzip ist noch ganz das Alte. Wieder grasen Erntefahrzeuge die Tiberium-Felder ab, um mit den so angehäuften Geldern (automatische) Verteidigungsanlagen, Labors, Waffenfabriken oder Kasernen aus dem Iso-Terrain zu stampfen. Die in diesen Gebäuden produzierten Einheiten lassen sich wie gehabt per Zugrahmen sammeln und stochern im Kriegsnebel nach Gegnern für Echtzeitgefechte.
Der Spieler wirft wie immer eine Vielzahl von Einheiten in die Schlacht, wobei sich vom einfachen Soldaten über schwere Panzer bis hin zu Spezialfahrzeugen auch neue Typen für neue Strategien finden. So verfügen beide Parteien nun über mobile Waffenfabriken, fahrbare Tarngeneratoren sowie eine Spionsonde, die sich an gegnerischen Vehikeln festsaugen und Informationen liefern kann. Zusätzlich greift die GDI auf EMP-Werfer, Titan-Walker und verbesserte Abwurfkapseln zurück; der kampfstarke „Nod-Reaper" bleibt allerdings Multiplayern vorbehalten. Apropos: Für Scharmützel unter acht via LAN vernetzten Strategen (nur vier über Internet) stehen zehn bisher nicht gekannte Karten bereit. Dazu kommt die Möglichkeit, per Automatik-Anmeldung auf dem Firmenserver von Westwood an einem virtuellen Weltkrieg teilzunehmen, in dem um praktisch jedes Land einzeln gekämpft wird.
War noch was? Richtig, die neuen Musikstücke und wie gehabt ordentlichen Soundeffekte. Wer das Hauptprogramm besitzt und mochte, erhält mit Feuersturm also Nachschub. Und alle, die es wegen der wenigen Innovationen abgelehnt haben, werden doch hoffentlich von einem Add-on keine Wunder erwarten?! (rf)


10 neue Einheiten wie diese Moloch bringen neue Taktiken ins Spiel



Rund 30 Minuten brandneuer Zwischensequenzen mit Schauspielern vor gerenderten Kulissen



Die Gebäude sind noch auf dem Stand des Hauptprogramms, lediglich mobile Waffenfabriken sind neu

Command & Conquer 3 Tiberian Sun: Feuersturm
(Westwood/Electronic Arts)

18 neue Missionen (9 pro Seite), 10 frische Einheiten, 10 neue Multiplayer-Karten sowie 30 bisher nicht gesehene Renderminuten für Besitzer des Hauptprogramms.

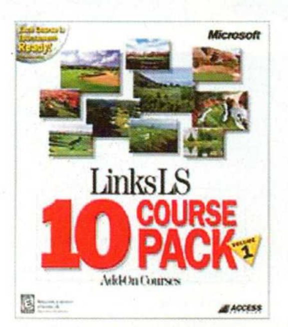
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM
Online-Info:	www.westwood.com

79%

NEUE ADD-ONS

Links LS 1999/2000

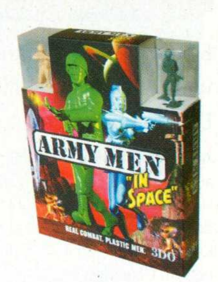
Leider ist das Add-on **Links LS 2000 10 Course Pack Vol. 1** zur Referenz unter den PC-Golfsims von Access/Microsoft bislang nur gegen ca. **60,– DM** als Import erhältlich. Hier wird auf folgenden Anlagen eingelocht: Bountiful Golf Club, Castle Pines Golf Club, Entrada at Snow Canyon, Firestone Country Club, Kapalua Plantation, Kapalua Village, Latrobe Country Club, Pinehurst No. 2, Sea Island (The Cloister) und dem Fantasy-Parcour Three Canyons.



FRISCH LOKALISIERT

Army Men in Space

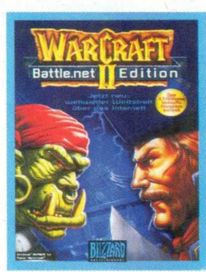
Das Actionstrategical (PCJ 2/00, 64%) von 3DO/Infogrames ist nun auch als komplett deutsche Version erhältlich. Plastiksoldat Sarge kämpft hier an der Seite von Tina Tomorrow und ihrem Weltraumbataillon nicht nur gegen General Plastros, sondern auch gegen Scharen von Alien-Spielzeugen. Zwei Sammelfiguren der Army Men gibts für die geforderten **69,– DM** übrigens gleich dazu.

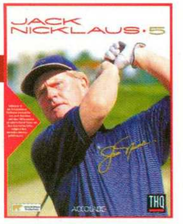


Warcraft 2 Battle.net Edition

Auch die Multiplayer-Spezialausgabe des kultigen Echtzeitstrategicals (PCJ 1/00, 70% Solo, 75% Multi) von Blizzard steht nun komplett lokalisiert in den Händlerregalen. Für gerade mal **45,– DM** bekommt man dabei das Hauptprogramm **Warcraft 2: Tides of Darkness Battle.net Edition** sowie das Expansion Set **Warcraft 2: Beyond the dark Portal Battle.net Edition**. Ohne Aufschlag auf Internetzugang und Telefongebühren lassen sich damit packende Online-Schlachten unter bis zu acht Spielern austragen – Weltrangliste, Turniere und eine Aufstellung möglicher Herausforderer inklusive.

Dazu gibt es 100 neue Multiplayer-Karten sowie viele Verbesserungen in punkto Kampfmodus; darunter das sofortige Umschalten bei Feindkontakt oder das bequeme Gruppieren der Einheiten per Tastatur-Shortcut. Und die Rendervideos zu kommenden Knallern wie „Warcraft 3" oder „Diablo 2" sind ebenfalls mit von der Partie.





NEU IM BUDGETREGAL

Baldur's Gate – Die Saga

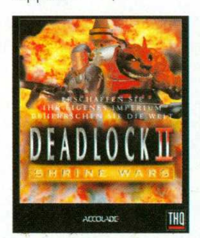
Unglaublich, aber wahr: Virgin bietet den Rollenspielknaller und Zweitplatzierten bei der Wahl zum Spiel des Jahres 1999 im Genre Abenteuer (PCJ 2/99, 85%, Hit) inklusive Add-on „Die Legenden der Schwertküste" (PCJ 6/99, 83%) für sagenhafte **49,95 DM** feil! Auf satten sechs Silberlingen wartet damit wahrlich preiswerte Unterhaltung für ungezählte Stunden.

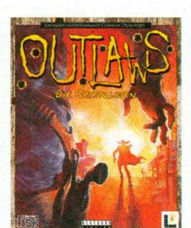
Classics von THQ

THQ hat den Preis für weitere sieben Klassiker gesenkt. So kosten etwa der komplexe Mix aus Rundenstrategie und Wirtschaftssim **Deadlock 2: Shrine Wars** (PCJ 4/98, 68%), der Westernshooter **Outlaws** (PCJ 6/97, 78%), die Golfsim **Jack Nicklaus 5** (PCJ 3/98, 78%) und die 3D-Action **Star Wars: Shadows of the Empire** (PCJ 11/97, 87%, Hit) nur noch **jeweils 29,95 DM**. Die beiden letztgenannten Titel werden übrigens lediglich mit deutschem Handbuch ausgeliefert, beim Rest handelt es sich um komplett deutsche Versionen.

So auch bei der launigen Raserei **Test Drive 4** (PCJ 2/98, 75%), die gegen **39,95 DM** an den Start geht.

Je 49,95 DM sind schließlich für das Actionabenteuer **Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung** (PCJ 8/99, 70%) und die Futuro-Raserei **Star Wars: Episode 1 – Racer** (PCJ 8/99, 71%) zu berappen.

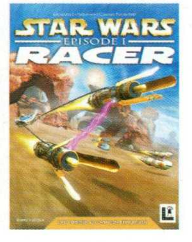














GAME GALLERY VOL. 2 MILLENNIUM EDITION

Ein Dutzend echte Top-Games für rund vier Mark das Stück? Wahrlich, diese Compilation ist ein echtes Top-Schnäppchen!

Highlights

Shadowman

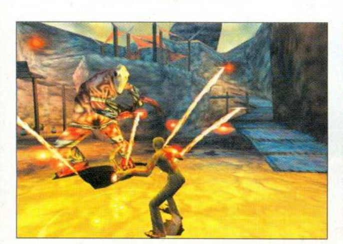
Das Zugreifen lohnt sich hier fast schon allein wegen dieser erst vor gut einem halben Jahr erschienenen Versoftung des gleichnamigen US-Comics. Man kämpft sich durch richtig fett in Szene gesetzte 3D-Locations im Diesseits und Jenseits, pulverisiert mit einem ebenso umfangreichen wie originellen Waffenarsenal finstere Monsterhorden und löst kleinere Knobeleien. Nicht umsonst ist dieses Actionabenteuer bei der Wahl zum Spiel des Jahres 1999 vor Lara gelandet!

Racing Simulation 1

Diese F1-Sim hat für Motorsportler aller Klassen etwas zu bieten: Ob man nun ausgiebig an der Abstimmung der Boliden feilen, mit anspruchsvoll-realistischem Fahrverhalten kämpfen oder einfach nur dank Brems- und Lenkhilfe arcademäßig über die Originalkurse heizen will, alles ist möglich. Und das Ganze sieht aus 15 Kameraperspektiven zudem noch prima aus. Auch umwerfender Motorsound, clevere CPU-Piloten und launige Multiplayer-Modi bleiben da nicht auf der Strecke.

Die Siedler 2

Bis heute hat dieses kultige Aufbaustrategical von Blue Byte kaum an Charme verloren. Es macht einfach tierischen Spaß, sein in sechs verschiedenen Landschaftstypen herumwuselndes Völkchen beim emsigen Tagwerk zu beobachten. Während sich Solisten hier auch an einer zehn Kapitel umfassenden Kampagne versuchen dürfen, können zwei gesellige Strategen am Splitscreen nur in den 18 Einzelmissionen um die Wette siedeln. Kurzweiliges Spielvergnügen ist aber in jedem Fall garantiert.







Inhalt

Titel	Genre	USK-Freigabe	Test in PCJ Ausgabe	Originalwertung
Air Warrior 3	Flugsimulation	ab 12 Jahren	3/98	67%
Gex 3D	Action	ab 6 Jahren	8/98	83%
Machines	Echtzeitstrategie	nicht geprüft	5/99	80%
Racing Simulation 1	Rennspiel	ohne Altersbeschr.	1/98	87%, Hit
Re-Volt	Rennspiel	ohne Altersbeschr.	10/99	74%
Seven Kingdoms Ancient Adversaries	Strategie	ab 12 Jahren	-	-
Shadowman	Action	ab 16 Jahren	10/99	88%, Hit
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	ab 6 Jahren	8/96	86%, Hit
Snow Wave Avalanche	Sport	nicht geprüft	3/99	55%
Spearhead	Simulation	ab 16 Jahren	11/98	74%
Test Drive Offroad 2	Rennspiel	ohne Altersbeschr.	2/99	47%
Turok 2	Action	ab 16 Jahren	2/99	90%, Hit

Fazit

Vier mit dem Joker-Hit gekürte Games, dazu acht weitere Titel aus den unterschiedlichsten Genres und mit „Test Drive Offroad 2" sowie „Snow Wave Avalanche" nur zwei weniger überzeugende Kandidaten – das kann sich doch für einen knappen Fuffi allemal sehen bzw. spielen lassen. Zumal es die geniale Spielesammlung im Austausch gegen einen neuen Joker-Abonnenten sogar umsonst gibt – siehe Seite 34 bis 37. (st)

Game Gallery Vol. 2 Millennium Edition
(Acclaim/Swing Entertainment Media AG)

Hammer-Compilation zum Hammerpreis

Preis: ca. 49,– DM

86%

Große Spiele fürs kleine Budget!



Sub Culture

3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite“

im Jewelcase nur 5,– € 2,56



Jack Orlando

Spannendes Krimi-Adventure im Ambiente der 30-er Jahre

im Jewelcase nur 5,– € 2,56



Dunkle Manöver

Brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre



im Jewelcase nur 5,– € 2,56



Caribbean Disaster

Super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta“

im Jewelcase nur 5,– € 2,56



ran

Trainer Soccer Trainer 2

im Jewelcase nur 5,– € 2,56

Betrayal at Krondor

Episches Rollenspiel

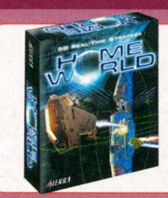
+

Minigolf Deluxe

Originelles Minigolf

im Jewelcase nur 5,– € 2,56

Sonderpreise exklusiv für PC Joker-Leser



HOMEWORLD

Echtzeitstrategie im All, erstmals wirklich dreidimensional

(90% in PCJ 11/99)

hier nur 65,– € 33,23



DRAKAN

Quasi „Tomb Raider“ für Drachenreiterinnen

(87% in PCJ 10/99)

hier nur 49,– € 25,06

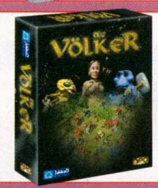


WET ATTACK

Erotisch-futuristischer Genremix

(71% in PCJ 7/99)

hier nur 49,– € 25,06



DIE VÖLKER

Rundum gelungenes Volks-Fest für Siedler

(88% in PCJ 7/99)

hier nur 65,– € 33,23

Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!
Achtung: Angebote nur bis 2. Mai gültig. Nur solange der Vorrat reicht. Lieferungen ins Ausland sind generell nur gegen Vorauskasse möglich. Bei Annahmeverweigerung von per Nachnahme bestellten Artikeln werden pauschal DM 20,– für entstandene Gebühren berechnet!

ZUBEHÖR

Jetzt wird aufgeräumt!



JEWELCASES

5 Stück 4,50 € 2,30

für Ihre individuelle CD-Sammlung

Hülle passend für jeweils eine CD

(ohne CD)

10 Stück im Sparset 8,– € 4,09

SAMMELORDNER

passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel

Die Geschenkidee zum Abo!

ohne Inhalt

10,– € 5,12



LÖSUNGSHILFENORDNER

Lösungshilfen perfekt archiviert

- Polylein-Ordner
- 2-Ring-Bügel
- Rückenbreite 40 mm

nur 15,– € 7,67

CD-TASCHE

15,– € 7,67

Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben

Blau oder Grün

JOKER- MAUSPAD

Der Klassiker!

7,– € 3,58

Alle Preisangaben in DM und Euro

PC JOKER

Ein paar hätten wir noch…



PC JOKER (ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 8/96 nur noch **5,–** € 2,56

LÖSUNGS-HILFEN

Gewusst WO + WIE !

Sie suchen eine Spielelösung?

- Joker-Lösungsindex aufschlagen
- Ausgabe von PC Joker notieren, in der die gesuchte Lösung, Tipps oder Cheats veröffentlicht wurden
- **Sofort im Joker Shop bestellen!**

Lieferung erfolgt schnellstmöglich!

PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpasst ?





ab **5,–** € 2,56

Vollversion - DIE HOL ICH MIR !

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM	€
3/97	Cyclemania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50	3,84
10/97 (nur 1 CD)	Reunion (SIM), Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	5,00	2,56
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50	4,35
12/97	Hind (SIM)	8,50	4,35
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50	4,35
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50	4,35
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities (ADV)	8,90	4,55
11/98	Air Warrior 2 (SIM), Crystals of Arborea (ROL), Boston Bomb Club (STR), Storm Master (SIM), Warbirds 3D (SIM)	8,90	4,55
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90	4,55
1/99	Jack Orlando (ADV)	8,90	4,55
2/99	Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90	4,55
4/99	Stratosphere (GM)	8,90	4,55
5/99	Earthworm Jim 2 (J&R), Imperium Romanum (ADV)	8,90	4,55
6/99	Max Montezuma (ACT)	8,90	4,55
7/99	S.C.A.R.S. (SPO)	8,90	4,55
8/99	F1 Manager Professional (SPO)	8,90	4,55
9/99	Asghan (ACT)	8,90	4,55
10/99	Pandemonium 2 (ACT), Street Racer (SPO)	8,90	4,55
11/99	Redline Racer (SPO), Action Soccer (SPO)	8,90	4,55
12/99	V 2000 (ACT)	8,90	4,55
1/00	Robo Rumble (STR), Chartbuster (SIM)	8,90	4,55
2/00	Xenocracy (ACT)	8,90	4,55
3/00	Earth 2140 (STR)	8,90	4,55
4/00	Wargasm (ACT)	8,90	4,55

ANGEBOT DES MONATS!

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

PREISHIT

PC Joker Sammler-Pack



5 Hefte im Paket
Restbestände aus 94/95/96
u. a. Lösungen zu:

- Star Trek
- Höhlenwelt Saga
- King's Quest 7
- Command & Conquer

Sammler-Pack 94/95/96

nur **5,–** € 2,56

Achtung! Angebot nur bis 2. Mai gültig. Nur solange der Vorrat reicht!

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks

GAME COMMANDER MULTIPORT



Anschlussmöglichkeit für bis zu vier digitale oder analoge Steuergeräte inkl. Software für Verwaltung und Kalibrierung

Empf VK 69,95 DM

nur **55,–** € 28,12

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

AMIGA-EMULATOR

Super ! wieder eingetroffen



Diese CD-ROM macht aus Ihrem Pentium (ab 8 MB RAM) einen vollwertigen Amiga (ca. 800 Programme)

engl. Version

Empf VK 69,– DM

nur **49,–** € 25,06

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

DEMO SIX-PACK



6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1996 - 1999"

nur **10,–** € 5,12

ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Zahlungs- und Lieferbedingungen

- Rechnung sofort ohne Abzug fällig.
- Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich.
- Unfreie Retouren werden nicht angenommen.
- Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.
- Pro Bestellung werden pauschal DM 6,50 Versandkosten berechnet.
- Ware bleibt bis zur endgültigen Bezahlung Eigentum des Joker Verlags.



Bestellannahme



Rund um die Uhr!

Fax: 08106/8996-07
E-Mail: shop@pcjoker.de

Wir sind gerne für Sie da!



Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr



08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM und Euro

Redaktionsfavoriten



BRIGITTA
MAJESTY
Ab sofort sagen hoffentlich auch alle Majestät zu mir!



JACK
DEVIL INSIDE
Endlich ein würdiger Nachfolger für Alone in the Dark!

MANFRED
STAR TREK: ARMADA
Borgwürfel und die neue Enterprise – was braucht man mehr?



MARKUS
RIDGE RACER 5 (PS2)
Wenn ich schon mal für den Verlag ein Konsolen-Game spielen darf…



PAUL
SOLDIER OF FORTUNE
Als Ex-Zivi habe ich eben Nachholbedarf.




RICHY
DEVIL INSIDE
Hier kann ich so richtig den Teufel herauskehren!



STEFFEN
STAR WARS: FORCE COMMANDER
Weil es alle meine Vorurteile gegen Echtzeitstrategie bestätigt.




TRILLE
DARK PROJECT 2
Weil ich ein Auge auf die dralle Schankwirtin geworfen habe…

Auch im Mai sind wir so frei – und bitten Sie um Ihre Mitarbeit bei der Gestaltung der Lesercharts: Schicken Sie uns Auflistungen Ihrer aktuellen Lieblingsspiele in den Rubriken Solo-, Multiplayer- und Online-Gaming. Karte oder E-Mail ist dabei ebenso egal wie die Anzahl der Nennungen, nur indizierte Titel können wir nicht berücksichtigen. Dafür aber einen eventuell genannten Wunschgewinn, denn auch und gerade im Wonnemonat verlosen wir (unter Ausschluss des Rechtswegs) wieder drei wonnige Neuheiten unter allen Einsendern!

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne







Lesercharts



1.	**(1)**	**AGE OF EMPIRES 2**
2.	(2)	HALF-LIFE
3.	(5)	GTA 2
4.	(3)	COMMAND & CONQUER 3
5.	(7)	DIE SIEDLER 3
6.	(6)	FIFA 2000
7.	(–)	ANSTOSS 3
8.	(4)	ANNO 1602
9.	(–)	PHARAO
10.	(8)	TOMB RAIDER 4

Verkaufscharts



1.	**(–)**	**ANSTOSS 3**
2.	(1)	AGE OF EMPIRES 2
3.	(3)	SWAT 3
4.	(4)	PHARAO
5.	(2)	TOMB RAIDER 4
6.	(10)	PLANESCAPE: TORMENT
7.	(–)	FINAL FANTASY 8
8.	(5)	FIFA 2000
9.	(6)	INDIANA JONES 5
10.	(8)	THEME PARK WORLD

Multiplayer



1.	**(1)**	**HALF-LIFE**
2.	(5)	AGE OF EMPIRES 2
3.	(4)	UNREAL TOURNAMENT
4.	(3)	WORMS ARMAGEDDON
5.	(2)	STARCRAFT

Online



1.	**(1)**	**ULTIMA ONLINE**
2.	(2)	WAR BIRDS
3.	(3)	EVERQUEST
4.	(–)	STARSIEGE: TRIBES
5.	(4)	AIR ATTACK


nickname: the master
...wenn du Feuer und Flamme für etwas bist, solltest du es nicht für dich behalten – www.gamesmania.de bietet die Möglichkeit, dich in unseren Diskussions-Foren mit Spielern aus der ganzen Welt auszutauschen – täglich und topaktuell.
GAMES MANIA.DE
...kritisch, objektiv, unbestechlich.
EXIT
NEWS
FOREN
TESTS
LÖSUNGEN

MESSERSCHARFES MÄUSCHEN



Eine Maus, die auf den Namen „Razor Boomslang 2000" (www.razerzone.com) hört, ist sicher nicht für das Manövrieren in Textverarbeitungen oder Zeichenprogrammen geschaffen worden. Und so sieht der PC-Nager auch wahrlich nicht aus: Langgestreckt, mit 3,5 cm eher flach als hoch wirkt dieses in grau-olivgrünem Militarylook gehaltene Eingabegerät schon rein optisch wie eine digitale Kampfratte! Das passt, ist doch die mit 179,– DM nicht ganz billige **USB-Maus speziell für den Einsatz in 3D-Shootern** konzipiert. Dafür präsentiert sich auch die Verpackung nicht in schnödem Kunststoff, sondern kommt als runde Blechdose daher. Ebenfalls eingedost ist ein Adapter für die PS/2-Schnittstelle.

Hat man sich an die nach vorn stark abfallende Form der Razor gewöhnt, flitzt der Cursor ungemein flott und präzise über den Bildschirm. Die vier Knöpfe reagieren fast schon zu sensibel: Manchmal will der Finger nur ausruhen, doch schon der sanfteste Druck kann eine Rakete auslösen. Ordentlich verarbeitet und mit drei Jahren Garantie ausgestattet, ist dieses Mäuschen also ein Fall für Leute mit außergewöhnlichem Geschmack und viel Ehrgeiz im 3D-Shootout.

NIMM 2



Wenn Sie einen Stick kaufen, bekommen Sie ein Pad gratis dazu! Hört sich nach einem Teleshoppingangebot an, ist aber der neue Freudenknüppel des Traditionsherstellers Saitek (www.saitek.de): Das schlicht SP550 genannte Eingabegerät vereint **Joystick und Gamepad in einem**.

Das Pad steckt hier links im Sockel des Sticks, der somit über insgesamt 6 Feuerknöpfe, einen Schubregler und ein 4-Wege-Coolie-Hat verfügt. Durch einen simplen Handgriff lässt sich das Pad vom Sockel lösen; das Coolie-Hat mutiert dann automatisch zum 8-Wege-Steuerkreuz. Außerdem verfügt das Pad über die typischen vier Buttons und zwei Trigger. Was fehlt, ist eine Quersteuerung, wodurch das Paket für PC-Piloten nahezu uninteressant wird. Zudem wurde viel billiges Plastik verwendet; für 80,– DM könnte man da mehr erwarten.

NEUER VOODOOZAUBER

Hält 3dfx Wort, werden **Voodoo 4 und 5 noch im April**, spätestens aber im Mai 2000 zu haben sein. Kernstück der neuen Generation von 3D-Grafikbeschleunigern ist der V 100-Chip, der mitunter gleich mehrfach auf den Boards prangt – je nach Kartenmodell. Insgesamt wird es sechs verschiedene Typen geben, vom Einsteigermodell „Voodoo 4 4500" mit 32 MB Grafikspeicher und einem einzelnen V 100-Chip (wahlweise AGP oder PCI) bis hin zur Highend-Ausführung „Voodoo 5 6000" (siehe Foto) mit gleich vier parallel geschalteten V 100-Bausteinen und 128 MB RAM (nur AGP). Das Spitzenmodell soll aber erst in der zweiten Jahreshälfte erscheinen und frisst so viel Strom, dass es mit externem Netzteil geliefert wird.

Gemeinsam haben alle Karten die T-Buffer-Technologie, bei 3dfx zuständig für Spezialeffekte wie bildschirmfüllende Kantenglättung oder Tiefen- und Bewegungsunschärfe. Eine Technik, über die Konkurrent nVidia nicht verfügt. Dafür können die „Voodoopriester" nach wie vor nicht mit einer T&L-Einheit in ihren Geräten aufwarten – über so etwas soll (neben Beschleunigung für Voxelgrafik) aber zumindest gerüchteweise die bereits für Dezember avisierte übernächste 3dfx-Generation verfügen. Vorläufig stehen freilich noch nicht einmal die Preise für die kommenden Boards fest, bloß, dass sie in jedem Fall „konkurrenzfähig" sind.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass **Intel den Wettlauf um die 1 GHz CPU verloren** hat? AMD liefert seinen 1 GHz Athlon seit 6. März aus! Intel zog zwar zwei Tage später nach, allerdings nur mit begrenzten Stückzahlen für Nordamerika. Europa soll erst im 3. Quartal folgen.

...dass der neue **Irongate-4 Chipsatz von AMD auch für Dual-Prozessor-Systeme** geeignet ist? Der Nachfolger zum AMD 750 wird in der zweiten Jahreshälfte verfügbar sein.

...dass im Dorf Usfiya in Israel eine **blutige Straßenschlacht um die Errichtung eines Handymastes** stattfand? Die Bewohner fürchteten Gesundheitsschäden durch die Funkstrahlen. Schädlicher war jedoch der Einsatz scharfer Munition seitens der Polizei: 18 Verletzte.

Jedem Echtzeitstrategen sein Eingabegerät; das verspricht Microsoft (www.microsoft.de) für Oktober. Die linke Hand ruht dann auf dem **Side Winder Strategic Commander**, der zum Preis von etwa 120,– DM 6 Knöpfe und 3 Shift-Buttons offeriert. Ein dreistufiger Regler schaltet zwischen gespeicherten Profilen um, macht insgesamt 72 programmierbare Funktionen. Da der Commander auch als Stick (zum Scrollen) dient, eignet er sich obendrein als Tastaturersatz in 3D-Shootern.



Zeitgleich wirft die Gates-Company den Nachfolger eines alten Bekannten auf den Markt. Zum Preis von etwa 200,– DM will der **Side Winder Force Feedback 2** den Vorgängerstick durch deutlich kleinere Standfläche und ein integriertes Netzteil übertrumpfen. Ebenfalls mit an Bord sind Schubregler, Coolie-Hat, Seitenruder und Programmierbarkeit.

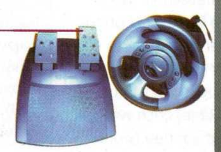


Weiterhin für den Herbst angekündigt ist **Side Winder Game Voice**, eine rund 140 Mark teure Kombi aus Headset und Kontrolleinheit. Damit können sich dann bis zu 64 Teilnehmer während Mehrspielersessions im LAN oder Internet unterhalten. Selbst Sprachbefehle wie „Waffe wechseln" sollen dank der DirectVoice-Technologie von DX 8 möglich sein. Lautstärke und Gesprächspartner werden mit den 8 Buttons der Kontrolleinheit gewählt.



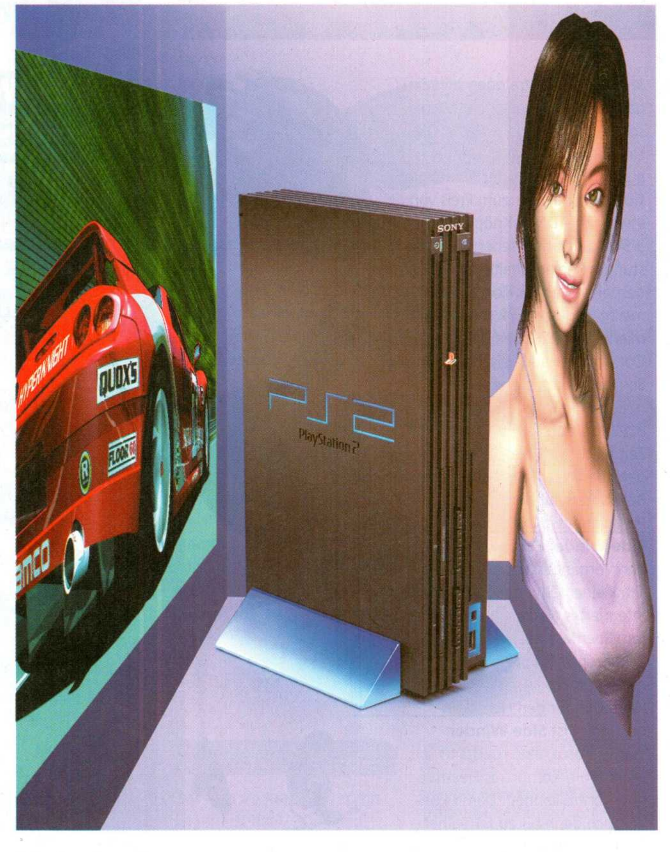
Schon jetzt zu haben ist das **Side Winder Plug and Play Gamepad**, welches für moderate 50,– DM die 6 Standardbuttons sowie ein 8-Wege-Steuerkreuz bietet. Anschluss sucht das transparente Pad am USB-Port. Dort klinkt sich auch das **Force Feedback Wheel USB** ein. Die eben erschienene USB-Version des Microsoft-Lenkrads mit Rütteleffekt wechselt für 300,– DM den Besitzer.





PC-Killer oder Papiertiger?

SACKGASSE PLAYSTATION 2



Was war im Vorfeld nicht alles über Sonys neue Wunderkonsole zu hören: multifunktional wie ein PC, aber leistungsstärker, komfortabler und sicherer. Die harte Testrealität sieht anders aus!

Hype

Die Sony-Konsole der zweiten Generation geht in bestechender Papierform ins Rennen, nicht wenige sahen ob der verbreiteten Spezifikationen den PC nur mehr die zweite Geige unter den Digi-Entertainern spielen. Daher ähnelte der „Electric Town" genannte Hightech-Bezirk Tokios am 4. März dieses Jahres auch eher einem Flüchtlingslager: Ausgerüstet mit Decken, Thermoskannen und Gameboys kampierten tausende Playstation-Fans am Erstverkaufstag vor den Elektronikgeschäften und Einkaufszentren der Nipponmetropole. Die Marketingmaschinerie des Entertainmentgiganten hatte ganze Arbeit geleistet, innerhalb nur eines Wochenendes gingen 750.000 Exemplare des DVD-fähigen Geräts über die Ladentische – unter dem Ansturm weiterer 230.000 Bestellungen via Internet brach der Sony-Server zeitweise zusammen…

Dabei hatte die Konsole zu diesem Zeitpunkt noch keinen einzigen Praxistest hinter sich gebracht: Wissen ist nichts, Image ist alles – das lehrte uns schon das Aliengirl aus den TV-Spots zur ersten Playstation. Die werbeseitig eingeimpfte Euphorie mussten einige der eiligen Next-Generation-Konsoleros bald mit der Mühsal eines Umtausches bezahlen. Nachrichten über defekte Speicherkarten, ruckelige oder fehlerhafte DVD-Wiedergabe sowie vereinzelte Überhitzungsprobleme machten via Internet schnell die Runde. Eine angebliche Rückrufaktion für die 8-MB-Speicherkarten dementierte Sony zwar, musste aber die Probleme grundsätzlich zugeben. Offiziell ist nur von „Einzelfällen" die Rede, doch wir wollten der Sache selbst auf den Grund gehen. Volle drei Tage lang haben sich die Konsolen-Kenner der Redaktion mit einer Playstation 2 eingesperrt. Und es waren drei aufschlussreiche Tage!

Ganz persönlich

„Das kann die PS2 dann in Echtzeit", war ein häufig gehörter Satz angesichts prächtig vorgerenderter PC-Sequenzen. Nun, das ist definitiv nicht geboten, genauso wenig wie die komplett analogen Feuerknöpfe oder das eingebaute Modem: Für mich ist die Playstation 2 keine Alternative zum PC und auch in der Konsolen-Welt keine Revolution. Segas Dreamcast sieht da in manchen Bereichen sogar besser aus – ein PC mit Top-Grafikkarte sowieso.



Trille



Hübsche Lichteffekte im Solomodus, doch der Splitscreen von „Ridge Racer 5" sieht stark nach Playstation 1 aus



Redakteure in heimeliger Umgebung: Die Playstation 2 schreit nach einem großen TV und damit nach Wohnzimmer – für viele ein Konsolen-Plus



Nicht drin: Selbst explizite Multiplayer-Titel wie „Unreal Tournament" (hier die PC-Version) werden vorerst für die Playstation 2 nur mit Solomodus entwickelt

Heißt die bessere Konsole PC?

Die Liste der verfügbaren Spiele zum Start der Playstation 2 ist kurz, aber nicht knackig: Am attraktivsten und aussagekräftigsten erschien uns der Mix aus „Ridge Racer 5", dem historischen Strategical „Kessen" und der Prügelei „Streetfighter EX 3". Das war es auch schon, denn „Tekken Tag Tournament" war nicht zu kriegen und „Grand Tourismo 2000" wurde verschoben. Die Konsole war natürlich eine japanische Importversion, in Deutschland geht die Playstation 2 frühestens Weihnachten an den Start. Wir benötigten also neben einem Spannungswandler auch Japanischkenntnisse – oder zumindest die Übersetzung der Bedienungsanleitung aus dem Internet. Denn die Menüstruktur ist unübersichtlich, zumal die erweiterten Fähigkeiten mit zusätzlichen Komponenten einhergehen, die mit Treibern bestückt sein wollen. Ein Beispiel für Konsolen-Komfort: Wird ein Spielstand zu „Ridge Racer 5" auf der Speicherkarte angelegt, überschreibt dieser die DVD-Software. Wer danach einen Film schauen möchte, muss den Treiber von einer CD nachladen – das dauert. Und ins Internet kann die Playstation 2 im Augenblick nur im Prospekt; erst im Jahr 2001 wird mit einem externen Modem eine Netzverbindung möglich sein.

Zwischenspiel: X-Box

Während Sonys aktuelle „Spielstation" den Möglichkeiten eines PCs noch hinterherhinkt, arbeitet PC-Gigant Microsoft an einer eigenen Konsole: Die „X-Box" wird aus Intel-CPU, speziellem GeForce-Grafikchip, Netzwerkkarte und – man höre und staune – Festplatte bestehen sowie internetfähig sein. Schon deshalb wird man auch eine Tastatur anschließen können. Mit einer Windows-Version als Betriebs-

Ganz persönlich

Ich stehe den bislang verfügbaren Games mit gemischten Gefühlen gegenüber, speziell „Street Fighter EX 3" offenbart eklatante technische Mängel. Dagegen kann ich mich mit „Ridge Racer 5" durchaus anfreunden. Und auch „Kessen" wäre unter Garantie ein Hitkandidat, gäbe es da nicht die Sprachbarriere. Mein Resümee als bekennender Konsolen-Fan: Playstation 2 ja, aber erst in der PAL-Version – und dann zu einem vernünftigen Preis!



Markus





Beispiel „Tekken Tag Tournament": detaillierte Umgebung dank hoher Polygonzahlen, doch Treppchenbildung an den Kanten wegen niedriger Auflösung und fehlendem Anti-Aliasing

system erwartet uns Ende 2001 also ein Konsolen-Konzept, das bereits sehr nach PC riecht. Nur wird es nicht erweiterungsfähig und somit bei Erscheinen im Vergleich zum PC schon wieder veraltet sein: CPUs mit 600 MHz sind doch jetzt schon, 20 Monate vor geplantem Release, lediglich gehobene Mittelklasse. Und die Ankündigung, dass die Festplatte in Zukunft dazu genutzt werden könne, Verbesserungen für die Spiele aus dem Internet zu laden, hört sich doch eher nach der Einschleppung des Bug-und-Patch-Virus aus der PC-Hölle ins gelobte Land der Konsolen an.

Polygonpower von morgen, Grafik von gestern

In der Gewissheit, dass die Konkurrenz nicht schläft, nun also zurück zur Playstation 2. So brachte die Testfahrt mit „Ridge Racer 5" hübsche Lichteffekte und Spiegelungen bei einer konstanten Framerate an den Tag – aber nichts, was ein aktueller PC nicht besser könnte. Tatsächlich beherrscht die Konsole nämlich weder hohe Auflösungen noch Anti-Aliasing und andere Grafikgimmicks, was zu Treppchenbildung und groben Rastern führt, wie man sie seit Perfektionierung der 3D-Hardwarebeschleunigung auf dem PC nicht mehr kennt.
Kurz gesagt lässt das mit 4 MB deutlich unterdimensionierte Grafik-RAM der Playstation 2 lediglich Auflösungen von 640 x 480 Pixeln zu. Und selbst das bloß theoretisch: Weil auch noch Texturen im Grafikspeicher Platz finden müssen, laufen die Spiele tatsächlich nur in 640 x 240 Bildpunkten oder anderen Zwischenauflösungen. Ein PS2-Gameentwickler: „Das zu geringe Grafik-RAM macht die Playstation 2 in Sachen Auflösung und Texturen gegenüber der Konkurrenz unterlegen." Erst technische Kniffe blasen das Bild auf; Qualitätseinbußen sind unausweichlich. Besonders der Splitscreenmodus von „Ridge Racer 5" offenbarte für ein Gerät

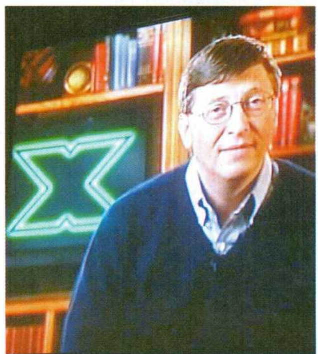
Ganz persönlich

Meine Nagelprobe für jeden neuen Digi-Entertainer funktioniert seit Segas Master System zuverlässig: Wenn das erste Vorzeige-Rennspiel so gut aussieht wie der aktuelle Top-Racer in der Spielhalle, dann hat die Hardware Zukunft. Doch „Ridge Racer 5" bietet nicht den erhofften Kick; die Optik bleibt hinter den Möglichkeiten eines PCs zurück. Aber wenn schon die genialen „Tekken 3"-Macher von Namco keinen Quantensprung hinkriegen, wer dann?



Richy


Tokioter Jugendliche am 04.03.2000: Das Playstation-Fieber ließ sie die ganze Nacht vor den Geschäften ausharren


Bill Gates präsentiert im März die X-Box: Ob die Eckdaten des PC-Konsolen-Hybriden die 20 Monate bis zum Release überstehen werden, ist fraglich

Datenblatt

Hier zum Vergleich die Eckdaten eines preiswerten Spiel-PCs, eines Highend-Rechners, einer Playstation 2 und von Microsofts für Weihnachten 2001 angekündigter X-Box. Den Preis der PCs haben wir ohne Monitor gerechnet – bei den Konsolen ist der Fernseher schließlich auch nicht dabei!

	Game-PC	Highend-PC	Playstation 2	X-Box
Erscheinungstermin	erhältlich	erhältlich	Deutschland (PAL) 4. Quartal 2000/ Japan (NTSC) erhältlich	Weihnachten 2001
Preis	ca. 1100 DM	ca. 5000 DM	ca. 2000 DM (Import)/ ca. 600 DM (dtsch. Vers.)	keine Angabe
Prozessor	Intel Celeron 466 MHz	AMD Athlon 800 MHz	Sony 300 MHz	Intel 600 MHz
Grafikchip	3dfx Voodoo 3 3000	nVidia GeForce 256	Sony GS	nVidia GeForce-Nachfolger
Polygondurchsatz pro Sekunde	7 Millionen	15 Millionen	66 Millionen	300 Millionen*
Laufwerke	48 x CD-ROM, 10 GB HD	8 x DVD, 25 GB HD	2 x DVD	4 x DVD, 8 GB HD
Speicher	64 MB RAM, 16 MB Grafik-RAM	256 MB RAM, 32 MB Grafik-RAM	32 MB RAM, 4 MB Grafik-RAM 8 MB Speicherkarte	64 MB RAM, keine Angabe, 8 MB Speicherkarte
Extras	frei erweiterbar	frei erweiterbar, DVD-fähig	DVD-fähig, Digitalausgang, mit optionalem Modem internetfähig	Netzwerkkarte, DVD- und internetfähig, Festplatte

* Die Polygondurchsätze basieren auf Herstellerangaben, besonders der Microsoft-Wert scheint im Moment unrealistisch: Aktuell kostet eine Workstation in dieser Klasse mehrere 100.000 Dollar

mit dem Anspruch, das Gaming revolutionieren zu wollen, fast Unglaubliches: Dichtes Fogging und deutliche Popups erinnerten eher an das mittlerweile vier Jahre alte Nintendo 64, das auch mit dem Problem zu kleiner Texturen zu kämpfen hat.

Die große Stärke der Playstation 2 liegt bei den Polygonmengen, die sie etwa in den Massenkampfszenen von „Kessen" ohne in die Knie zu gehen auf den TV-Schirm zaubert. Lediglich bei „Street Fighter EX 3" registrierten wir oftmals nachlassende Spielgeschwindigkeit. Unter dem Strich ist auch „Ridge Racer 5" kein schlechtes Game, doch eine neue Spielegeneration oder gar einen Quantensprung läutet keiner der Launch-Titel ein.

Fehlstart

Trotz der Schwächen im Test wollen wir die Playstation 2 aber nicht verteufeln. Davon, der angedrohte PC-Killer zu sein, ist das Gerät zwar weit entfernt, dürfte jedoch solide Performance zu einem relativ günstigen Preis liefern. Unsere Empfehlung für Interessenten lautet daher: abwarten. Abwarten, bis findige Programmierer die Schwachstellen zu umschiffen wissen, um das unleugbar vorhandene Potenzial der Konsole zu nutzen. Abwarten, bis sich Kinderkrankheiten wie die defekten Memory-Cards erledigt haben. Und abwarten, bis klar ist, mit welchen Features die deutsche PAL-Version aufwarten kann.

Wer nicht warten kann und jetzt unbedingt um die 2000 Märker für die Importversion auf den Tisch legen will, wendet sich vertrauensvoll an Gamezone in München (www.gamezone.de). Allerdings sollte bedacht werden, dass die Playstation 3 schon für das Jahr 2002 angekündigt ist. Nach sechs Jahren Konstanz des Vorgängermodells nun also auch hier Tendenzen zum Aufrüstwahn oder einfach das Eingeständnis, dass vieles an der PS2 nach Schnellschuss riecht? Da wissen wir doch, warum wir gleich beim PC bleiben! (mt)

Ganz persönlich

Vielleicht kommt die „Killer-Applikation" für die PS2 ja noch, womöglich bin ich auch zu sehr auf den Hype reingefallen, aber was ich bis jetzt gesehen habe, lässt mich an einen digitalen Aprilscherz glauben: *Das* soll das Gaming der Zukunft sein? 4 MB Grafik-RAM, mickrige Auflösung, fragwürdige Spiele und lausiger DVD-Support sind ja wohl kein Grund, meine Playstation 1 einzumotten!


Paul

alle Tests ab Heft 4/99 auf einen Blick

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
10Six	4/00	Online	68%
12 o'Clock High	3/00	Strategie	48%
A Bug's Life	4/99	Action	70%
Abomination: The Nemesis Project	11/99	Genremix	70%
ACM 1918	12/99	Action	48%
Actua Ice Hockey 2	7/99	Sport	70%
Actua Pool	8/99	Simulation	57%
Age of Empires 2	**11/99**	**Strategie**	**88%**
Age of Wonders	1/00	Strategie	76%
Aliens vs. Predator	5/99	Action	?
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%
Ancient Evil	6/99	Abenteuer	58%
Animaniacs Gigantic Adenture	10/99	Action	62%
Anstoß 3	**3/00**	**Sport**	**90%**
Armored Fist 3	12/99	Simulation	77%
Army Men 2	7/99	Action	70%
Army Men: Toys in Space	2/00	Strategie	64%
Asheron's Call	12/99	Online	76%
Asterix und Obelix gegen Cäsar	3/00	Action	39%
Atari Collection 2	10/99	Genremix	36%
Atlantis 2	3/00	Abenteuer	76%
Austin Powers: Operation Trivia	12/99	Genremix	65%
Autobahn Raser 2	12/99	Sport	63%
Autobahn Total	12/99	Sport	22%
Avalon Hill's Diplomacy	2/00	Strategie	64%
Backstreet Boys Moving Puzzle	8/99	Strategie	68%
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste	6/99	Abenteuer	83%
Baseball Edition 2000	8/99	Sport	70%
Battle of Britain	10/99	Strategie	49%
Battlezone 2	**1/00**	**Genremix**	**85%**
Battlezone 2 (dt.)	**4/00**	**Genremix**	**87%**
Bernie Boulder	4/99	Genremix	39%
BHunter	1/00	Action	72%
Big Bang	3/00	Action	76%
Biing! 2	12/99	Simulation	54%
Billard Nights	6/99	Simulation	76%
Blaze & Blade	5/99	Abenteuer	63%
Boss Rally	8/99	Sport	34%
Braveheart	9/99	Strategie	71%
Brian Lara Cricket	5/99	Sport	62%
Bundesliga 2000: Der Fußballmanager	12/99	Sport	82%
Bundesliga Stars 2000	**9/99**	**Sport**	**85%**
Carnivores 2	1/00	Action	48%
Castrol Honda Superbike 2000	10/99	Sport	74%
Catan – Die erste Insel Solo	12/99	Strategie	72%
Catan – Die erste Insel Multi	12/99	Strategie	78%
Chessmaster 7000	2/00	Strategie	80%
Civilization: Call to Power	**5/99**	**Strategie**	**85%**
Civilization 2: Test of Time	11/99	Strategie	76%
Clans	12/99	Abenteuer	67%
Close Combat 4	2/00	Strategie	66%
Codename: Eagle	12/99	Genremix	?
Command & Conquer 3 Solo	**11/99**	**Strategie**	**85%**
Command & Conquer 3 Multi	11/99	Strategie	79%
Commandos: Im Auftrag der Ehre	6/99	Strategie	83%
Corum 2	12/99	Abenteuer	46%
Crusaders of Might and Magic	4/00	Action	69%
Cybermercs	8/99	Strategie	38%
Dark Secrets of Africa	10/99	Abenteuer	71%
Darkstone	10/99	Abenteuer	79%
Dawn of Aces	4/99	Online	gut
Days of Oblivion 2	1/00	Abenteuer	71%
Dead Reckoning	10/99	Action	66%
Delta Force 2	1/00	Genremix	69%
Demise: Rise of the Ku'tan	3/00	Online	49%
Demolition Racer	4/00	Action	59%
Deo Gratias	5/99	Strategie	64%
Der Korsar	5/99	Strategie	65%
Der Verkehrsgigant	**4/00**	**Simulation**	**86%**
Descent 3	**8/99**	**Action**	**86%**
Die 24 Stunden von Le Mans	1/00	Sport	73%
Die Chroniken des Schwarzen Mondes	8/99	Strategie	56%
Die Siedler 3: Amazonen	11/99	Strategie	79%
Die Siedler 3 Gold Ed.	**4/00**	**Strategie**	**85%**
Die Siedler 3 Mission CD	5/99	Strategie	83%
Die Völker	**7/99**	**Strategie**	**88%**
Dirt Track Racing	3/00	Sport	66%
Disciples: Jünger des heiligen Krieges	4/00	Strategie	64%
Discworld Noir	**7/99**	**Abenteuer**	**85%**
Dracula Resurrection	4/00	Abenteuer	64%
Drakan: Order of the Flame	**10/99**	**Action**	**87%**
Driver	**11/99**	**Genremix**	**87%**
Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%
Earth 2150	**12/99**	**Strategie**	**85%**

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Earthworm Jim 3D	2/00	Action	74%
Edgar Torronteras' Extreme Biker	12/99	Sport	76%
Email Games	12/99	Online	55%
Everquest	**6/99**	**Online**	**85%**
Expendable	6/99	Action	76%
Expert Pool	11/99	Simulation	64%
Extreme Tennis	4/99	Sport	28%
F-16 Aggressor	5/99	Simulation	61%
F-22 Lightning 3 Solo	8/99	Simulation	72%
F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	81%
F/A-18	3/00	Simulation	74%
F/A-18 E Super Hornet	3/00	Simulation	72%
Faust	12/99	Abenteuer	64%
Field & Stream Trophy Buck	7/99	Simulation	17%
Fierce Harmony	11/99	Online	42%
FIFA 2000	**12/99**	**Sport**	**85%**
Fighting Steel	8/99	Simulation	52%
Final Fantasy 8	3/00	Abenteuer	81%
Flanker 2.0	1/00	Simulation	59%
Fleet Command	7/99	Strategie	58%
Flight Simulator 2000 Prof. Ed.	1/00	Simulation	80%
Flight Unlimited 3	12/99	Simulation	71%
Flughafen Manager	4/00	Simulation	71%
Fly! Solo	9/99	Simulation	70%
Fly! Multi	9/99	Simulation	74%
Force 21	9/99	Strategie	69%
Ford Racing	2/00	Sport	60%
Formel Eins 99	2/00	Sport	82%
Freespace 2	12/99	Action	82%
Freespace 2 (dt.)	2/00	Action	83%
Fritz 6	**2/00**	**Strategie**	**85%**
Fünf Freunde auf Schatzsuche	2/00	Abenteuer	69%
Fußball International 2000	10/99	Sport	71%
Fußballfieber	6/99	Sport	33%
Gabriel Knight 3	1/00	Abenteuer	82%
Galador	5/99	Abenteuer	55%
Go Kart Racing	9/99	Sport	57%
Gold Games 4	**12/99**	**Genremix**	**88%**
Golf 1999 Edition	6/99	Sport	67%
Gorky 17	12/99	Abenteuer	79%
GP 500	10/99	Sport	76%
Grand Prix World	4/00	Sport	70%
Grand Theft Auto: London 1969	5/99	Action	81%
Gruntz	4/99	Genremix	68%
GTA 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Gulf War Operation Desert Hammer	12/99	Action	39%
Half-Life: Opposing Force	**2/00**	**Action**	**88%**
Half-Life: Team Fortress Classic	**6/99**	**Online**	**89%**
Hangsim	2/00	Simulation	69%
Hattrick! Wins	12/99	Sport	44%
Hazard	3/00	Abenteuer	66%
Heavy Gear 2	8/99	Simulation	82%
Hell-Copter	6/99	Action	59%
Heroes of Might and Magic 3	6/99	Strategie	82%
Hidden and Dangerous	**9/99**	**Strategie**	**93%**
Hidden & Dangerous: Fight for Freedom	**2/00**	**Genremix**	**89%**
High Tech Start Up	1/00	Simulation	39%
Homeworld	**11/99**	**Strategie**	**90%**
Hugo XL	9/99	Action	22%
Hype – The Time Quest	1/00	Action	71%
Ibiza Comic Poker	4/00	Genremix	36%
Imperialismus 2 - Die Eroberer	5/99	Strategie	78%
Imperium Galactica 2	3/00	Strategie	80%
Independence War Special Edition Defiance	12/99	Simulation	83%
Indiana Jones und der Turm von Babel	**1/00**	**Action**	**85%**
Interstate 82	**1/00**	**Genremix**	**86%**
Invictus	3/00	Strategie	70%
Iron Maiden Ed Hunter	8/99	Action	27%
Jack Nicklaus 6	5/99	Sport	76%
Jagged Alliance 2	**6/99**	**Strategie**	**89%**
Jeff Gordon XS Racing	8/99	Sport	63%
K.O.	8/99	Sport	65%
KA 52: Team Alligator	2/00	Simulation	69%
Käfer total	4/00	Sport	79%
Karpov Schachschule	2/00	Strategie	69%
Kicker Fußballmanager	**11/99**	**Sport**	**85%**
Killer Loop	2/00	Sport	69%
King of Dragon Pass	2/00	Strategie	39%
Kingpin: Life of Crime	8/99	Action	?
Land der Hoffnung	6/99	Strategie	65%
Lander	5/99	Action	60%
Lands of Lore 3	6/99	Abenteuer	79%
Legacy of Kain: Soul Reaver	11/99	Action	77%
Lego Racers	10/99	Sport	64%
Lego Rock Raiders	12/99	Strategie	70%
Lineage: The Blood Pledge	7/99	Online	55%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Links Extreme	9/99	Sport	73%
Links LS 2000	**2/00**	**Sport**	**85%**
Live Wire!	9/99	Action	66%
LKW Raser	9/99	Sport	31%
Lula Flipper	2/00	Simulation	33%
Machines	5/99	Strategie	80%
Madden NFL Football 2000	11/99	Sport	77%
Mankind	4/99	Online	gut
Mechwarrior 3	**7/99**	**Simulation**	**86%**
Mechwarrior 3: Pirate's Moon	3/00	Simulation	83%
Mephisto Genius '99	4/99	Strategie	75%
Messiah	2/00	Genremix	82%
Metal Fatigue	4/00	Strategie	83%
Michelle Kwan Figure Skating	2/00	Sport	65%
Midtown Madness	**7/99**	**Sport**	**86%**
MiG Alley	9/99	Simulation	66%
Might and Magic 7	9/99	Abenteuer	79%
Missile Command	3/00	Action	60%
Morpheus	11/99	Abenteuer	27%
Motor Harley-Davidson Cycles	1/00	Sport	44%
NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%
NASCAR Revolution	5/99	Sport	76%
NASCAR Road Racing	10/99	Sport	58%
Nations Fighter Command	11/99	Simulation	60%
NBA Basketball 2000	12/99	Sport	70%
NBA Inside Drive 2000	11/99	Sport	72%
Need for Speed 4	**8/99**	**Sport**	**86%**
Nerf Arena	3/00	Online	75%
Netpanzer	5/99	Online	66%
NFK: Natural Fawn Killers	4/99	Action	?
NHL 2000	**11/99**	**Sport**	**92%**
N.I.C.E. 2 - Tune up	**7/99**	**Sport**	**85%**
Nocturne	12/99	Genremix	71%
North vs. South	4/99	Strategie	69%
Nox	**3/00**	**Genremix**	**85%**
Official Formula 1 Racing	7/99	Sport	71%
Operation Mittelmeer	4/00	Strategie	29%
Outcast	**8/99**	**Genremix**	**86%**
Outrage	2/00	Sport	67%
Pandora's Box	12/99	Strategie	46%
Panzer Elite	11/99	Simulation	80%
Panzer General 4	**11/99**	**Strategie**	**85%**
Peep!	3/00	Genremix	8%
PGA Championship Golf 99	8/99	Sport	77%
Pharao	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Phoenix	2/00	Action	64%
Pizza Syndicate	4/99	Simulation	81%
Planescape: Torment	2/00	Abenteuer	77%
Planescape: Torment (dt.)	3/00	Abenteuer	78%
Play the Games Vol. 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Player Manager 99	8/99	Sport	42%
Pong	12/99	Action	63%
Power Pool	6/99	Simulation	70%
Premier Manager Ninety Nine	6/99	Sport	66%
Prince of Persia 3D	11/99	Action	80%
Pro Pinball: Fantastic Journey	2/00	Simulation	79%
Puma Street Soccer	9/99	Sport	27%
Puzzle Bobble 2	12/99	Strategie	33%
Q*bert	2/00	Action	55%
Rage of Mages 2	8/99	Abenteuer	70%
Railroad Tycoon 2: The Second Century	7/99	Simulation	70%
Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch	4/99	Genremix	80%
Rainbow Six: Rogue Spear	**11/99**	**Genremix**	**86%**
Rally Championship	1/00	Sport	77%
ran Trainer 3	2/00	Sport	11%
ran: Der Fußballmanager	8/99	Sport	11%
Rayman 2	12/99	Action	78%
Redjack	5/99	Abenteuer	52%
Redline	5/99	Action	?
Renegade Racers	4/00	Action	70%
Revenant	12/99	Abenteuer	73%
Re-Volt	10/99	Sport	74%
Riding Star	11/99	Sport	27%
Risiko 2	4/00	Strategie	74%
Rising Sun	4/00	Strategie	44%
Rollcage	4/99	Sport	75%
Rollercoaster Tycoon	4/99	Simulation	74%
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack	12/99	Simulation	73%
Saga	**4/99**	**Strategie**	**85%**
Savage Arena	4/99	Sport	65%
SBK Superbike World Championship	**4/99**	**Sport**	**85%**
Sega Rally 2	10/99	Sport	70%
Septerra Core	1/00	Abenteuer	74%
Seven Kingdoms 2	10/99	Strategie	79%
Shadow Company	**6/99**	**Strategie**	**86%**

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Shadow Company (dt.)	**11/99**	**Strategie**	**86%**
Shadowman	**10/99**	**Action**	**88%**
Sid Meier's Antietam	2/00	Strategie	74%
Silver	**5/99**	**Abenteuer**	**85%**
Sinistar: Unleashed	11/99	Action	69%
Skispringen 2000 Solo	3/00	Sport	29%
Skispringen 2000 Multi	3/00	Sport	42%
Skout	11/99	Action	63%
Slave Zero	3/00	Action	74%
Soapy Pictures	3/00	Genremix	22%
South Park: Chef's Luv Shack	2/00	Strategie	55%
South Park Solo	7/99	Action	58%
South Park Multi	7/99	Action	68%
South Park Rally	3/00	Sport	79%
Space Invaders	12/99	Action	58%
Spec Ops 2: Green Berets Solo	2/00	Genremix	66%
Spec Ops 2: Green Berets Multi	2/00	Genremix	72%
Spirit of Speed 1937	2/00	Sport	55%
Sports Car GT	7/99	Sport	81%
Star Trek: Birth of the Federation	7/99	Strategie	59%
Star Trek: Der Aufstand	1/00	Abenteuer	68%
Star Trek: Starfleet Command	9/99	Strategie	81%
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	Genremix	70%
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Sport	71%
Star Wars: Pit Droids	1/00	Strategie	73%
Star Wars: X-Wing Alliance	5/99	Simulation	73%
Starshot	4/99	Action	82%
Starsiege	5/99	Simulation	76%
Stephen King's F13	4/00	Genremix	?
Stinky & Biber	3/00	Action	46%
Streetwars	7/99	Strategie	79%
Superbike 2000	4/00	Sport	84%
Supreme Snowboarding	1/00	Sport	77%
SWAT 3	**2/00**	**Genremix**	**90%**
System Shock 2	**10/99**	**Genremix**	**85%**
System Shock 2 (dt.)	**11/99**	**Genremix**	**85%**
Tank Racer	6/99	Action	62%
Tarzan	1/00	Action	74%
Test Drive 6	2/00	Sport	70%
Thandor	2/00	Strategie	77%
The 4th Coming	10/99	Online	64%
The Longest Journey	4/00	Abenteuer	83%
The Next Tetris	2/00	Genremix	43%
The Nomad Soul	**12/99**	**Genremix**	**85%**
The Sims	4/00	Simulation	82%
The Wheel of Time	1/00	Action	78%
Theme Park World	**1/00**	**Simulation**	**85%**
Theocracy Solo	4/00	Strategie	76%
Theocracy Multi	4/00	Strategie	64%
Thrust, Twist & Turn	7/99	Sport	62%
TOCA 2	**5/99**	**Sport**	**90%**
Tomb Raider 4	1/00	Action	80%
Tonic Trouble	1/00	Action	73%
Total Annihilation: Galactic Wars	7/99	Online	81%
Total Annihilation: Kingdoms	9/99	Strategie	76%
Total Soccer 2000	2/00	Sport	51%
Toy Story 2	2/00	Action	70%
Traitors Gate	11/99	Abenteuer	58%
Trickstyle	11/99	Sport	80%
Trivial Pursuit Jahrtsd Ed.	2/00	Strategie	48%
Twisted Mind	6/99	Strategie	60%
UEFA Champions League Saison 98/99	5/99	Sport	72%
Ultima 9: Ascension	**2/00**	**Abenteuer**	**87%**
Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali	9/99	Action	71%
Unreal Tournament	9/99	Online	?
Unter schwarzer Flagge	10/99	Strategie	67%
Urban Chaos	2/00	Genremix	75%
USAF	1/00	Simulation	82%
V-Rally Multi	6/99	Sport	71%
V-Rally Solo	6/99	Sport	65%
Verrat in der verbotenen Stadt	7/99	Abenteuer	72%
Viva Fußball	5/99	Sport	68%
Warcraft 2 Battle.net Edition	1/00	Online	75%
Wargamer 1813	1/00	Strategie	69%
Warhammer 40.000: Rites of War	10/99	Strategie	72%
Warzone 2100	5/99	Strategie	77%
Wet Attack	7/99	Genremix	71%
Wild Metal Country Multi	6/99	Action	72%
Wild Metal Country Solo	6/99	Action	59%
Wings of Destiny	1/00	Simulation	60%
X-Beyond the Frontier	**8/99**	**Simulation**	**85%**
Y2K	3/00	Abenteuer	41%
Yoot Tower	7/99	Simulation	67%
You don't know Jack 2 Solo	5/99	Genremix	44%
You don't know Jack 2 Multi	**5/99**	**Genremix**	**87%**

Impressum



HERAUSGEBER
Michael Labiner
verantwortlich

REDAKTION

Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur

Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.

Brigitta Labiner (bl)
Schlussredaktion

Markus Ziegler (mz)
Redakteur

Reinhard Fischer (rf)
Redakteur

Michael Trier (mt)
Redakteur

Manfred Huber (mh)
Redakteur

Paul Kautz (pk)
Redakteur

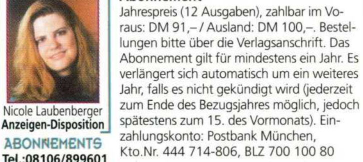
Tel. Redaktion:
(08106) 899602-03

ANZEIGEN
Tel.:08106/899601

Christiane Schober
Verkauf/Beratung

Mina Piske
Anzeigenverwaltung





Nicole Laubenberger
Anzeigen-Disposition



ABONNEMENTS
Tel.:08106/899601



Regine Nellissen
Aboverwaltung

MARKETING/VERTRIEB

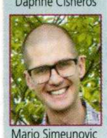
Dorothea v. Pronay
Tel.:08106/899602

GRAFIK



Karl Rieß

Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Dark Project 2", Eidos
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®
Heckel Druck und Verpackungen GmbH,
90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage IV/99
123.705



Erscheinungsweise
PC Joker erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im Voraus: DM 91,– / Ausland: DM 100,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich, jedoch spätestens zum 15. des Vormonats). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muss das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Umwelthinweis
PC Joker wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: (08106) 899601 - 03
Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr
Tel.: (08106) 899602 oder -03

Wichtige Fachbegriffe

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich
digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen
Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muss
DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde
Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln
Motherboard: Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen
RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers
ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden
AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)
Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten
Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können
Capture the Flag: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen eine Flagge in ihren Besitz zu bringen
Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft
DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich
Drag and Drop: Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden
Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, dass C64-Software am PC läuft
KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)
MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz
NPC: „Non Player Characters" sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann
Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schussrichtung
Tutorial: eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt
Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch
USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluss für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepasst und wiederverwendet wird
3dfx: Hersteller der „Voodoo"-3D-Chips
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
Echtzeit: meint, dass die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden
FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder
Glide: Von 3dfx nur mehr bis Ende 2000 unterstützter Treiber für die hauseigenen Voodoo-Karten
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung
Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden
Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf
OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)
Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor
Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen
RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal
Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation
T&L: „Transform and Lightning"; entlastet die CPU, da Polygone und Beleuchtung von der Grafikkarte berechnet werden
Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur
Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas
Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)
Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3dfx (aktuell: Voodoo 4 und 5)
Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel
Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde
Browser: Programm zum Navigieren im WWW
Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur
Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist
Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen
Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner
Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche
Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet
Host: der „Gastgeber" bei Online-Matches
Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik
Lag: Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht
LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet
Server: zentraler Computer eines Netzwerks
Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten
Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)
URL: Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z. B. www. pcjoker.de)
WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

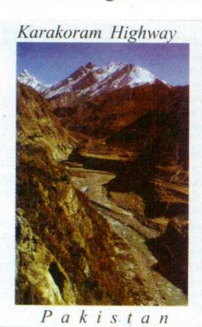
Ghostwriter

April, April

Subject: Aprilscherz
Date: Wed, 1 Mar 2000 09:47:43 EST
From: OSchultze2654578@aol.com
Blutbad im Hühnerstall: Indizierung des Spiels Moorhuhn
Name und Adresse liegen der Redaktion vor

Wow. Der Mann hat einen Aprilscherz in Ausgabe 4/00 entdeckt, wo gar keiner war – und damit ein Preisausschreiben gewonnen, das es gar nicht gab! Leider ist die Entrüstung der Tierschutzvereine echt...

Entfernungsrekord



Hi PC Joker Team! Ich bin gerade im Urlaub und habe mir gedacht, dass ihr sicher noch nie Leserpost aus Pakistan bekommen habt. Also, viele Grüße aus Pakistan/Rawalpindi!
Shahzad Sahaib, Plainstr. 32, 5020 Salzburg, Österreich

Urlaub? Wovon redet der Junge? Wir haben im Duden nachgeschlagen, doch unsere Ausgabe ist vom Herausgeber zensiert. Wahrscheinlich ist also von einer Dienstreise die Rede. Apropos: Immer her mit Postkartengrüßen – die von den entlegensten Ecken der Welt drucken wir dann ab!

Mittelalterlich

Hier die Mail eines Gelegenheitslesers – allerdings nicht unbedingt an die Adresse der Redaktion, sondern vielmehr an die Macher von „Die Gilde", in Ausgabe 3/00 vertreten durch Lars Martensen.
Seitdem ich vor Urzeiten „Der Patrizier" gespielt habe, hat mich das mittelalterliche Szenario nicht mehr losgelassen. Natürlich gehört „Die Fugger 2" ebenso wie „Anno 1602" in meine Sammlung, auch wenn die beiden herzlich wenig mit dem Mittelalter zu tun haben. In eurem Beitrag stellt ihr also die potenzierte Suggestivfrage: „Wir dürfen davon ausgehen, dass das mittelalterliche Treiben auch wieder historisch korrekt umgesetzt wird?" Wo bitte war bei den Fuggern das „mittelalterliche Treiben" historisch korrekt umgesetzt? Etwa in der Aneinanderreihung von Schulbuchdaten, die man wie Mürbeteig auf einem Ländle namens „Mittelland" platt gewalzt hat?
Wenn nun für den Nachfolger „Die Gilde" so emsig recherchiert wurde, wie Lars das in seinem Interview durchblicken lässt, dann gute Nacht! Man muss nicht die Geschichte des Mittelalters studieren, um festzustellen, dass man weder in Köln mit Mark noch in München mit Gulden bezahlt hat – als handle es sich dabei um Währungen wie Franc und Yen. Das ist in etwa dasselbe, als wenn ich sage, in Berlin zahlt man mit Tausendern und in Castrop-Rauxel mit Zehnern. Richtig ist, dass die Kölner ihre eigene Währung prägten, ebenso wie die Münchner und alle anderen Städte, die das Münzrecht besaßen.
Auch wenn sich mir die Fingernägel aufrollen, wenn ich solchen Schwachfug lese, muss ich zugeben, dass es schon ein Fortschritt ist, wenn die Währungsproblematik mal in einem Spiel berücksichtigt wird. Doch wenn schon „im Vorfeld zwei Mitarbeiter ausschließlich für die Recherche abgestellt" wurden, hätte man den beiden wenigstens ein hundsgemeines dtv-Lexikon besorgen können – da kann man unter anderem nachlesen, was eine Mark Silber gewogen hat. So aber war es nur peinlich. Fast so peinlich wie das reißerische Statement: „Authentizität ist die Seele eines solchen Programms" – zu einem Spiel, das erst beginnt, als das Mittelalter schon röchelnd in den letzten Atemzügen darniederlag!
Marc Müntz, Carl-von-Ossietzky-Str. 9, 33615 Bielefeld, E-Mail: mmuentz@geschichte.uni-bielefeld.de

Die einen jagen Moorhühner, die anderen Bugs. Die einen zahlen mit kölnischen Mark, die anderen mit Mark Lübbisch. Die einen sprechen Englisch, die anderen nicht. Die einen wollen Blut sehen, die anderen, dass Hersteller bluten. Hier treffen sie sich alle!

Klar, dass ich diese Mail unverzüglich an Lars Martensen von den 4Head Studios weitergeleitet habe. Ebenso klar, dass der bereits an „Fugger 2" beteiligte Spielentwickler die Kritik nicht einfach so auf sich sitzen lassen möchte. Hier seine Stellungnahme:
„Im mittelalterlichen Sprachgebrauch war die kölnische Mark ebenso wie die Mark Lübbisch (in Hamburg und Lübbeck) eine eigene Währung, da sie wie gesagt eigens in den entsprechenden Städten geprägt wurde. Um die Parität der Münzen Taler bzw. Gulden wird dagegen meines Wissens nun schon seit 23 PC-Spieler-Generationen lamentiert. So viel steht fest: Um 1400 waren Taler und Gulden etwa gleich viel wert. In den nächsten Jahrhunderten folgte eine schleichende Entwertung des Guldens, die in der Deutschen Münzkonvention von 1750 ihren Ausdruck fand – ein Gulden war nur noch einen halben Taler wert.
Wer sich wirklich für Geschichte interessiert, kann jedenfalls seinen Frieden mit der Gilde machen: Pro spielbarer Stadt (ca. zehn) werden jeweils 1500 Zeilen Historie vorrätig sein, die im Gegensatz zum alten Fugger 2 ganz und gar massive Auswirkungen auf Spiel und Spieler haben."

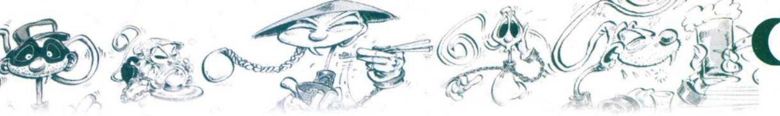
Falsches VorBILD

Ich lese Ihre Zeitschrift recht gerne und habe deshalb auch ein Abo. Die neue Klebebindung halte ich für einen Schritt in die richtige Richtung, da sich die Hefte so leichter archivieren lassen. Genauso wie Sie mit der Verwendung englischer Begriffe richtig liegen. Ich kann Herrn Gerd Langes auf den Leserbriefseiten von Ausgabe 4/00 geäußerte Beschwerde über zu viel Englisch in der deutschen Sprache zwar insoweit verstehen, dass zu viele Fremdwörter das Lesen der Texte unnötig erschweren, aber man kann es mit der Vorsicht auch übertreiben. Bestes Beispiel ist diese geBILDete Zeitschrift, die Begriffe wie „Probier-Version" oder „komplettes Spiel" für Demo oder Vollversion als sinnvoll empfindet. Lassen Sie diese Zeitung niemals zu Ihrem VorBILD werden!
Tatanka (Name und Adresse liegen der Redaktion vor)

Schwer ist bekanntlich leicht was (heavy is light what), aber doch gewiss nicht die Lektüre des Jokers?! Daher wollen wir bei unserer Sprachfindung auch künftig lieber dem Spielervolk aufs Maul schauen, als uns von Deutschtümmlern leiten zu lassen. Nur damit Sie (nicht) im BILDe sind...

Die Sprache der Subkultur

In der jüngsten Ausgabe eurer (sehr guten) Zeitschrift war ein Leserbrief bezüglich der Verwendung von Anglismen in den Artikeln. In eurer Antwort sind mir einige Ungereimtheiten aufgefallen:



Fachbegriffe, aus welcher Sprache auch immer, dienen der verkürzten, unmissverständlichen Darstellung von Sachverhalten. In einer Fachzeitschrift können und sollen sie also durchaus verwendet werden. Fachbegriffe haben aber eine Bedeutung, die an den Kontext gebunden ist. Ein Begriff nämlich kann in verschiedenen Zusammenhängen durchaus unterschiedliche Bedeutungen haben: z.B. der Begriff „Performance" bei Kunst oder Computertechnik. Leider muss ich als Elektronikingenieur tagtäglich damit leben, dass Leute englische Begriffe, Abkürzungen und Fachbegriffe verwenden, ohne über deren Bedeutungen nachzudenken. Insofern stehe ich der Verwendung von Anglismen sehr skeptisch gegenüber.
Die in dem Leserbrief aufgeführten und angemahnten Begriffe können dagegen als Bestandteil einer Fachsprache angesehen werden und sind dann sowohl nützlich als auch sinnvoll. Ihre deutschen Übersetzungen haben eben diese Eigenschaft (Bestandteil einer Fachsprache zu sein) nicht unbedingt in gleichem Maße. Aber: Einen Anspruch haben Fachsprachen nun wirklich nicht – nämlich den, multikulturell zu sein. Das genaue Gegenteil ist der Fall, da sie nur in einer Subkultur eindeutig verwendet werden können!
Jörg Franzke, E-Mail: Joerg.Franzke@krone.com

Und wir dachten immer, gerade die Akzeptanz von Subkulturen innerhalb einer Kultur wäre multikulturell. Aber wie sagt der deutsche Volksmund: Nobody is perfect.

Die Apokalypse auf CD-ROM

Hallo Jokers, vielleicht erinnert ihr euch noch an mich: Harry Evers von der Weltenschmiede, einst Spielentwickler („Kathedrale", „Höhlenwelt-Saga"), heute hauptberuflich Übersetzer und Buchautor – im kommenden Jahr die Höhlenwelt-Trilogie und ein DSA-Roman. Ich habe in eurer letzten Ausgabe den Artikel über das „brutalste Spiel der Welt" gelesen und fand es zunächst einmal positiv, dass eine Spielezeitschrift ihre eigene Basis hinterfragt. Magazine wie das eure lesen sich heutzutage ja eher wie eine Mischung aus einem Militärjournal und einer bebilderten Actionstory...
Ich bin inzwischen im zarten Alter von 42 Jahren und habe einen Sohn. Spätestens dann beginnt man sich zu fragen, wohin das alles führen soll. Es ist wirklich so: Von einigen Sportsimulationen abgesehen, herrscht definitiv Krieg in der Branche – wortwörtlich. All die Simulationen, Actionshooter, Strategie- und Rollenspiele versuchen sich gegenseitig in der Menge der Waffen, der Tödlichkeit von Zaubersprüchen, der Farbauflösung von Explosionen und der Masse von Gegnern und Endgegnern zu übertrumpfen. Als Romanautor weiß ich natürlich um die Wichtigkeit von dramatischen Kampfszenen in einer guten Story, aber ich muss gestehen, dass es mich erschlägt, welches apokalyptische Ausmaß an Vernichtung da auf den CDs lauert. Dagegen erscheint der Rüstungswahn des kalten Krieges beinahe wie ein Kaffeekränzchen! Und wie lautet nun die Botschaft all dessen an die Spielerschaft? Etwa so: „Alle Konflikte löst man am besten mit Hilfe von totaler Vernichtung."
Meiner Meinung nach sollten sich Spielehersteller bemühen, ihre Stories in ein besseres Licht zu rücken. Für jede Söldnertruppe könnte es eine moralisch vertretbare Hintergrundstory geben, an der man auch während des Spiels nicht vorbeikommt. Es sollte die Möglichkeit geben, ein Level gewinnen zu können, indem man z.B. Gefangene macht oder einen Waffenstillstand aushandelt (wie es in jedem Krieg vorkommt), statt alle Gegner nur umzubringen. Nach dem Motto: So viel Kampf wie nötig, nicht wie möglich. Einige Spiele weisen das tatsächlich auf, aber die Majorität der Games sagt: „Vernichte alles, sonst gewinnst du nicht!"
Die Sache hat noch eine andere, sehr bedauerliche Auswirkung: Die Kunst führt ein extremes Schattendasein in der Unterhaltungssoftware. Während es im Film oder in der Literatur jede Menge ernsthafte künstlerische Ansätze gibt, geht im Bereich der Computerspiele (mal abgesehen von Titeln wie „Riven" oder „Atlantis") alles in dieser irren Zerstörungswut unter. Freilich, es gibt fantasievolle Szenarien und verrückte Welten zu bestaunen, aber immer und immer wieder wird das alles zerbombt und platt gemacht! Wie wäre es, wenn die Spielepresse ganz allgemein versuchen würde (denn sie wirkt ja nun mal meinungsbildend) etwas „menschenfreundlichere" Projekte zu unterstützen? Natürlich nur, wenn ihr ebenfalls der Meinung seid, dass man Konflikte nicht nur mit Gewalt lösen kann...
Harald Evers, E-Mail: harry@weltenschmiede.de

Dass das Medium Computerspiele aus künstlerischer Sicht unter Wert gehandelt wird, ist sicher richtig. Auch die Konzentration auf gewalttätige Konfliktlösungen fällt auf – allerdings nur aus einer Entfernung, die uns (die wir mit Games aufstehen und mit Games schlafen gehen) in der Tat wohl manchmal fehlt. Fraglich bleibt allerdings, ob Verbote und Zensur der richtige Weg sind mit der Problematik umzugehen. Der Erfolg gibt den Behörden in dieser Hinsicht jedenfalls bislang nicht Recht.

Leser fragen Hersteller

Anstößig

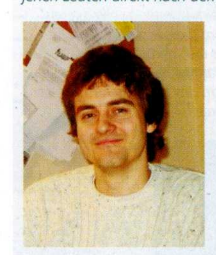
Obwohl ich seit zehn Jahren in Assembler programmiere, verstehe ich nicht, warum sich „Anstoß 3" bei mir unter Direct3D nur spielen lässt, wenn ich vorher „Might and Magic 7" gespielt habe – ich kam durch Zufall darauf. Auch inhaltlich gibt es mehr als genügend Bugs. Selbst im Betatester-Forum wurden noch nach Pressung der Master-CD gravierende Fehler gemeldet!
Johann Pittner, E-Mail: jop@chello.at

Man muss die anscheinend gigantische Fehlerflut realistisch sehen: „Anstoß 3" ist das am Erstverkaufstag erfolgreichste Sportspiel aller Zeiten bei Karstadt und Saturn, viele Einzelhändler waren bereits am ersten Abend ausverkauft. Natürlich entsteht bei dieser Menge an Käufern schnell der Eindruck, das Produkt wäre völlig buggy, selbst wenn sich „nur" zwei Prozent aller User mit Problemen melden – die dann sehr häufig auch noch selbst verschuldet sind. Leider ist aber auch „Anstoß 3" nicht völlig fehlerfrei und so arbeiten wir mit voller Kraft daran, so viele Probleme so schnell wie möglich zu beseitigen.



Bernd Almstedt,
Pressesprecher Ascaron

In den ersten Tagen gab es durch die unglaubliche Nachfrage in unserem Forum eine riesige Menge an Mails – eine Reihe von Leuten hatte dabei auch Probleme im 3D-Bereich. Die meisten Schwierigkeiten verursachten hier veraltete Treiber. Ein echter Bug waren dagegen fehlende Häkchen und Linien bei bestimmten Grafikkarten. Dieser Patzer ist mittlerweile via Patch beseitigt. Wir hatten auch noch einen Fehler im 3D-Teil (Stadionansicht/Spiel), der zu sporadischen Abstürzen führte.
Ansonsten war unglaublich viel Panikmache. So stürzt das Spiel bei jenen Leuten direkt nach dem Start ab, die von einer Fanseite einen Datensatz mit zusätzlichen Sponsoren downgeloadet haben – dafür können wir naturgemäß nichts. Für kleinere Logikprobleme im Programm (etwa die Möglichkeit, drei Torwarte pro Mannschaft aufstellen zu können) schon, doch diese sind inzwischen ebenfalls überwiegend behoben. Weitere Infos gibt es bei uns im Forum unter „News von Ascaron", dort wird alles genau beschrieben.



Gerald Köhler,
Creative Director Anstoß 3



Geschmacklosigkeiten, nein danke

Ich bin kein militanter Gegner von Gewalt (welch passender Ausdruck!) in Spielen, dennoch kann ich nicht feststellen, dass mich besonders krasse Gewaltdarstellung irgendwie motivieren würde. Ich kann mich allerdings an „schönen" Explosionen erfreuen, weil sie Action ins Spiel bringen und einen guten Eindruck über die Qualität der Grafikprogrammierung vermitteln. Abgetrennte Extremitäten und spritzendes Blut widern mich dagegen eher an. Wenn das Abhacken von Körperteilen – wie bei den meisten 3D-Schlachtern – dann auch noch grafisch miserabel umgesetzt wird, wirken die Szenen geradezu lächerlich und stören sowohl Ästhetik als auch Atmosphäre. Fazit: Ballern okay, Quälereien und Geschmacklosigkeiten, nein danke!
Marcus Hunklinger, Grafa 3, 83539 Pfaffing, E-Mail: roter.Huko@t-online.de

Und wieder erhebt sich die Stimme der Vernunft: So wie Marcus werden das wohl die meisten Spieler sehen. Wo ist also das Problem?

Das Letzte

Das war ja wohl das Letzte: Jetzt gebt ihr der staatlichen Zensurmaschinerie schon Tipps, was als Nächstes auf dem Index landen soll! Ich bin 33 Jahre alt, verheiratet (zwei Kinder) und kein Axtmörder, obwohl ich seit Stunde Null der id-Zeitrechnung 3D-Shooter spiele. Aggressiv hat mich das nicht gemacht. Nach Antesten der „Soldier of Fortune"-Demo möchte ich hier meine Kritik dazu loswerden: Die Gegner zu eliminieren ist – aus der Handlung heraus – motivierender und auch „gerechtfertigter" als bei anderen 3D-Metzeleien. „Kingpin" beispielsweise war wirklich nur Brutalomist. Toll finde ich zudem das Passwortsystem, denn nur damit kann man Gewaltdarstellungen bei jedem Spielstart freischalten.
Bartman, E-Mail: Guenter.Efkar@Abg1.SIEMENS.DE

Schön, welch breit gefächerte Resonanz unser Artikel in der letzten Ausgabe über brutale Spiele und den behördlichen Umgang damit hervorgerufen hat: Nur aus Meinungsvielfalt kann vielleicht eines Tages die endgültige Lösung dieses andauernden Konfliktpotenzials destilliert werden. Es sei jedoch an dieser Stelle angemerkt, dass die Demo von „Soldier of Fortune" innerhalb der Redaktion hauptsächlich Kopfschütteln ausgelöst hat. Wenn man Gegner beim Urinieren „eliminieren" und dann noch ihren zuckenden Leichnam (besser gesagt Blutklumpen) mit Blei voll pumpen kann, fehlt uns die „gerechtfertigte Motivation". Die aktuelle deutsche Version ist zwar nur halb so wild, aber immer noch hart genug, um den langen Arm des Jugendschutzes fürchten zu müssen – ganz ohne Tipps unsererseits!



„Alles, was man sieht, soll man auch abschießen können!" (Kenn Hoekstra, Projektleiter von „Soldier of Fortune")

Moorhuhn und kein Ende

Da meinen doch wirklich Leute, Moorhuhn wäre „gegen die Würde der Tiere"! Das kann ich überhaupt nicht verstehen. Ich finde, dass Moorhuhn ganz einfach ein genialer Zeitvertreib für zwischendurch ist – und bin euch sehr dankbar, dass ihr es auf eure CD-ROM gepackt habt. Noch dazu schon in Ausgabe 3/00 als Erste!
PS: Gegen meine Highscores seht ihr alt aus!
Gunnar Kloke, E-Mail: kloke@01019freenet.de

Hi, ihr Lamer! Ich habe eure Highscores schon nach drei Versuchen überboten und als Beweis ein garantiert unmanipuliertes Savefile angehängt.
Campino, E-Mail: Campino.Mail@t-online.de

Hallo PC Joker! Habe heute morgen 1085 Punkte geschafft. Wäre für Veröffentlichung als letzte Meldung dankbar. Würde Moorhuhn-Krieg gegen meinen Vater krönen.
KEV-Fan, E-Mail: EMaritzen@aol.com

Hallo Leute, ich habe mir die Moorhühner von eurer Begleit-CD installiert. Jetzt geht das böse Gerücht um, dass die Viecher einen Virus enthielten. Mein Scanner hat zwar nichts gefunden, aber das muss ja nicht zwangsläufig etwas heißen. Wisst ihr etwas davon?
Dirk Heinrichs, E-Mail: sirdarby@gmx.de

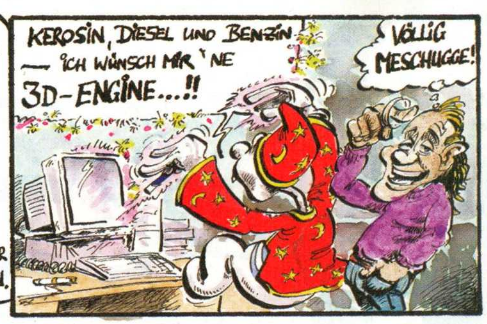
Unsere aktuelle Abschussquote ist auf Seite 6 (Interna aus der Redaktion) sowie auf der Homepage (www.pcjoker.de) nachzulesen. Über 1000 Punkte kommen die Redaktionsjäger auch, dabei ist zu bedenken: Wir haben erstens noch andere Spiele zu zocken und zweitens den Nachteil der vier Wochen Produktionszeit für jedes Heft. Sei es drum, wer uns schlägt, ist gut! Ebenso gut wie die garantiert virenfreien Versionen von unserer Cover-CD, Phenomedia direkt oder AOL.

Das Allerletzte

Okay, Sie sehen das ganz anders. Sie wollen Kritik, Lob, Anregungen oder Fragen loswerden. Dann stellen Sie sich der Öffentlichkeit, hier und heute! Oder besser gesagt in vier Wochen. So lange brauche ich nämlich, um private Zuschriften auszusortieren und persönlich zu beantworten – RÜCKPORTO (aus dem Ausland bitte internationale Antwortscheine) vorausgesetzt. Soll Ihr Brief bzw. Ihre E-Mail ohne Angabe des Absenders zwecks Leser-/Leserkommunikation veröffentlicht werden, lassen Sie mich das doch bitte wissen. Und jetzt ran an den Stift, die Tastatur oder was auch immer Sie zum Schreiben benötigen!

Joker Verlag
„Ghostwriter"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
leserbriefe@pcjoker.de


DASS ICH NICHT SCHON EHER AUF DEN TRICHTER GEKOMMEN BIN — IST DOCH WAHRLICH DIE BESTE METHODE SEINEN RECHNER ZU MODIFIZIEREN.


KEROSIN, DIESEL UND BENZIN — ICH WÜNSCH MIR 'NE 3D-ENGINE...!!
VÖLLIG MESCHUGGE!


... UND ACTION!


KOPF RUNTER!
WAS ZUM
FRITZ
BRIZZ
BRIZ


HALLO, JUNGS!
Hugo
HÜP


ALSO IRGENDWIE FUNKTIONIERT DIE 3D-ENGINE JA SCHON....
JA — SCHWEIN GEHABT, DASS DA NICHT EIN "QUAKE"-POSTER HING....


LASS ALLES SO WIE'S IST! BIN GLEICH ZURÜCK!
SCHNELL! MEIN JENNIFER-LOPEZ-POSTER!


DIE AKTIENKURSE ÜBERSCHLAGEN SICH — WIRD ECHT ZEIT, DASS DER "JOKER VERLAG" AUCH AN DIE BÖRSE GEHT....


UND? SITZT MEIN HAAR...?
PERFEKT! ICH DRÜCKE JETZT DEN AUSLÖSER....
?
FRITZ
BRIZ
BRIZ


JA KANN ICH DENN WAS DAFÜR, DASS IN DER ZEITUNG NUR KATASTROPHENMELDUNGEN STEHEN, HE?!
JENNIFER! BABY! HALT DURCH! WERD' MIR BLOSS KEIN PAPPMACHÉ!



Nox

Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) hatte nox Besseres zu tun, als die Beschwörer-Version von Westwoods coolem Abenteuer-Rolli durchzuspielen. Wie so oft ist die folgende Version stark gekürzt, während die vollständige Lösung auf unserer CD lümmelt…

Abkürzung nach Ix:

Nach dem Kapitän folgen Sie dem morschen Tunnel bis zur Bärenhöhle. Am Ende des Gangs drücken Sie gegen den Knopf und benutzen den Fahrstuhl, wo Sie Ihr erstes Zauberbuch und einen Manafelsen entdecken. Im nächsten Raum schieben Sie ein Wasserfass in die Flammen und schlagen kräftig gegen die Ostwand, dadurch erreichen Sie einen Raum mit Geschenken. Erledigen Sie den Kobold samt Spinne und springen über die große Kiste in den Nordgang. Die auftauchende Flammenwand löschen Sie, indem Sie vorsichtig Wasserfässer hineinschieben. Schauen Sie bei der Gabelung zuerst in den Nordraum, denn dort gibts noch einen weiteren Zauber.

Die Zauberbücher sind Ihre wichtigsten Begleiter

Silberschlüssel: Richtung Westen kommen Sie zu einer Doppeltür. Den Schlüssel finden Sie in einer Kiste nebenan im Südraum. Alternativ können Sie auch den Nordgang nehmen, der an einem runden Felsstein endet – schieben Sie diesen zur Seite und springen in das Bodenloch. Ein weiterer Knopf aktiviert den Lift zurück nach oben. Hier enthalten die ersten beiden Fässer einen zweiten Silberschlüssel. Nach der Konfrontation mit einer Spinne entdecken Sie zwei weitere Fässer. Zerschlagen Sie erst die Fässer und dann die auffällige Nordwand, um einen Geheimraum zu finden. Mit dem zweiten Silberschlüssel kommen Sie in den abgeschlossenen Raum im Süden und erhalten Gold und Armschützer. Betätigen Sie im letzten südöstlichen Raum den Knopf, wodurch die Mechanik nach oben aktiviert wird.

Aldwyn, der Beschwörer:

Folgen Sie dem Weg nach Ix und erkunden das große Dorf. Von nun an sollten Sie auf Baumstümpfe achten, denn in manchen befinden sich Geschenke. Sie müssen jetzt Aldwyn finden, der sich auf der anderen Seite des Flusses befindet! Nach einer Begegnung mit dem Nekromanten laufen Sie ein Stück nach Süden und besorgen sich einen Bogen.

Tipp: Um Kisten und Baumstümpfe schnell zu öffnen, laufen Sie einfach gegen diese.

Bogenschießen: Holen Sie sich einen Bogen beim Dieb „Morgan Langfinger", der zwischen den Westgebäuden rumsteht. Anschließend sprechen Sie mit der Wache ganz im Norden des Dorfes und dem Lehrer auf dem Übungsplatz. Nehmen Sie nun den Bogen und stellen sich auf den Holzboden, direkt vor den Ostzaun. Beschießen Sie alle auftauchenden Fässer und erhalten so 50 Goldstücke und 500 Punkte.

Stiefel der Brückenwache: Wechseln Sie zum Kampfstock und verlassen daraufhin das Dorf Richtung Osten. Nach der Wolfs-Verzauberung laufen Sie zum Fluss und sprechen mit der Brückenwache. Ein Stück weiter südlich entdecken Sie das Einstiegsloch zur Koboldhöhle. Biegen Sie zweimal rechts und einmal links ab, um die vergitterte Schatzkammer mit den Stiefeln zu erreichen. Von dort laufen Sie weiter nach Osten und finden den passenden Rubinschlüssel

im südlichsten Raum. Plündern Sie den gesamten Dungeon, Sie erhalten Tränke, ca. 600 Goldstücke und einen Waffenrock. Suchen Sie den letzten Raum im Norden auf und fahren mit dem Aufzug nach oben.



Die Verzauberung von Tieren wird im ganzen Spiel gebraucht!

Aldwyn: Auf der anderen Seite des Flusses laufen Sie ganz nach Osten zu Aldwyns Haus. Kaufen Sie den wichtigen Unterwerfungszauber von Meister Aldwyn und benutzen den Aufzug in der Ecke. Zuvor klauen Sie allerdings dem Meister einen leichten Umhang aus dem Schlafzimmer. Der Tunnel führt Sie zurück nach Ix, direkt in den Magiershop.

Bürgermeister Theogrim: Im Magiershop kaufen Sie den Vampirzauber und aktivieren ihn im Inventar. Außerhalb des Ladens gehen Sie nach links zum Haus des ängstlichen Theogrim. Sprechen Sie mit der Wache, damit Sie durch das Gitter kommen. Die Wache lässt Sie aber nur eintreten, wenn Sie den Unterwerfungszauber von Aldwyn besitzen! Verzaubern Sie nun die beiden Spinnen im Haus und bannen diese danach, indem Sie rechts oben im Käfig „Bannen" wählen. Gehen Sie dann in den langen Hausflur zurück, wo Sie durch ein kleines Fenster hindurch mit dem schlotternden Bürgermeister sprechen. Somit erhalten Sie 1500 Punkte, reden Sie Theogrim erneut an und bekommen dadurch auch noch 500 Goldstücke.

Südtor: Laufen Sie jetzt zur Brückenwache und überreichen ihm seine Stiefel. Das bringt Ihnen 200 Punkte und einen Lähmungszauber. Gehen Sie wieder zurück zur Stadt und hier zum südlichen Tor. Aldwyn kommt auf magische Weise angeflogen und gibt Ihnen einen neuen Auftrag. Bevor Sie durch das Südtor gehen, besuchen Sie den Händler beim nordwestlichen Stadttor. Lassen Sie Ihren Kampfstab reparieren und kaufen magischen Pfeile, einen Lederhelm und robuste Lederschuhe. Die Rüstungsteile mit dem stärksten Rüstungswert ziehen Sie nun an. Alle Rüstungs- und Kleidungsstücke, die Sie nicht am Leibe tragen, verkaufen Sie hier und kehren dann zum Südtor zurück.

Rettung in der Manamine:

Verlassen Sie die Stadt Ix durch das Südtor und gehen zuerst zum Fluss nach Osten – sprechen Sie dort mit dem alten Osborne: Böse Banditen haben seine Brille geklaut. Werfen Sie noch einen Blick in die Hütte und machen sich dann auf den Weg nach Westen.

Banditen: Bei der Fledermaushöhle nehmen Sie den Westweg und halten sich immer südwärts, so erreichen Sie das Banditenlager. Nutzen Sie ausgiebig den Pixieschwarm- und Vampirzauber, die Manafelsen zum Aufladen und die magischen Pfeile. Lassen Sie sich möglichst nicht auf Nahkämpfe mit den groben Burschen ein. Im südlichsten Gebäude des Lagers finden Sie schließlich die Brille des Einsiedlers – bringen Sie diese zurück. Sie erhalten dafür eine Fledermaus-Schriftrolle.

Der Marktplatz: Nach der guten Tat gehts nach Westen zur breiten Hauptstraße. Folgen Sie der Straße Richtung Süden zum Marktplatz. Von diesem Kreuzungspunkt aus geht es zur Festung Dün Mir, zur Burg Galava und zur Manamine. Verkaufen Sie hier die erbeuteten Schilde, lassen die Ausrüstung reparieren und kaufen beim Magier die Skorpion-Schriftrolle und den Giftheilungszauber.

Tipp: Der sehr wirkungsvolle Unterwerfungsspruch funktioniert nur bei Wesen, von denen Sie bereits Schriftrollen besitzen!

Manamine: Nehmen Sie den Minenweg nach Westen. Sprechen Sie mit Millard und weiter westlich mit dem Aufseher, um eine Imp-Schriftrolle zu bekommen. Gleich nebenan räumen Sie die Schlafbaracke leer und betreten weiter westlich den Mineneingang. Auch hier aktiviert der Knopf den Aufzug. Bevor Sie durch die Nordtür gehen, holen Sie sich den Lichtzauber aus dem Fass des gegenüberliegenden Raumes und erkunden die Ebene bis zum Ende. Hinter der Tür geleitet Sie Alex weiter runter.

Drei Arbeiter: Halten Sie hier stets einen aktivierten Pixiezauber bereit. Nehmen Sie zuerst den Ostgang rechts, Sie finden eine Wolfs-Schriftrolle. Dann zurück und in den Nordgang. Zum ersten Mal treffen Sie auf die Trolle, die nach ihrem Tod giftige Gase ausstoßen. Warten Sie einfach kurz, bis sich der grüne Dunst gelegt hat. Im letzten Raum treffen Sie Naldo, den Sie an neuen Feinden vorbei sicher zu Alex bringen. Bei der Westtür wiederholt sich das Ganze auf ähnliche Weise, diesmal führen Sie Logan zu Alex. Hinter der Südtür entdecken Sie unter anderem einen Raum mit vielen Fässern – nehmen Sie den Bogen und schießen aus sicherem Abstand darauf. Die folgende Explosion lässt eine Wand einstürzen und gibt einen Geheimraum frei. Warten Sie einfach, bis die Flammen verschwunden sind und bringen auch noch Claude zu Alex.

Tipp: Heilzauber können Sie auch auf andere Wesen aussprechen, indem Sie auf das kleine Dreieck über dem Zaubericon klicken. Vergessen Sie nicht zurückzustellen!

3. UG: Sprechen Sie Alex noch einmal an und fahren dann mit dem Aufzug nach unten. Schauen Sie zuerst in die Gänge am Wasser und im Süden. Somit kommen Sie zu einem Raum mit einer sehr großen Anzahl an explosiven Fässern. Sind Sie in der Lage Skorpione zu verzaubern, haben Sie es jetzt leichter, denn hinter der Osttür lauern einige Riesenskorpione. Steht dieser Zauber nicht zur Verfügung, locken Sie die Monster an und entledigen sich dieser mit Hilfe der explosiven Fässer. Nun können Sie die beiden letzten Arbeiter sicher zu Alex bringen. Kehren Sie zum Mineneingang zurück und sprechen mit dem Aufseher, der Ihnen Gold und eine Nachricht überreicht. Laufen Sie nach Osten, auf dem Marktplatz sehen Sie den Kapitän. Ziehen Sie wieder Ihre besten Rüstungsteile an und verkaufen das Überschüssige, bevor Sie ihn zweimal ansprechen.



Riesenskorpione sind mächtige Gegner, die Sie lieber unterwerfen als bekämpfen sollten

Unter dem Feld der Tapferkeit:

Kaufen Sie nichts! Betreten Sie das Gebäude, holen den Heiltrank aus dem Sarg und fahren dann die kalten Gewölbe runter. Vernichten Sie in der ersten Ebene alle Geister und nehmen die Goldreserven mit. Benutzen Sie den Aufzug in der südwestlichen Kartenecke. Ihre unterworfenen Wesen müssen Sie mit dem „Bewachen"-Befehl im ersten Raum zurücklassen, ansonsten würden die Stachelstampfer Brei aus ihnen machen! Auf dem Rückweg binden Sie Ihre Haustiere wieder mit „Eskortieren" an sich und laufen am Ende ganz nach Norden. Stecken Sie dort den Meteorzauber ein und lassen sich dann im letzten Raum durch das Bodenloch fallen. Auch im 2. UG blicken Sie in jeden Winkel, nehmen Ihren schlechtesten Kampfstab und zerstören alle schwarzen Särge. Im zweiten Gang nach Osten bekommen Sie ein Päckchen Betäubungspfeile. Auch hier springen Sie in das nordöstliche Loch im Boden, ein paar Meter weiter geht es wieder nach oben.

Feuereckenraum: Sie kommen in einen Raum mit einem Knopf in der Nordostecke und Gittern auf dem Boden. Sobald Sie den Knopf betätigen, schießen für kurze Zeit Flammen aus dem Boden. Diesen Umstand können Sie nutzen, um bequem Untote anzulocken und zu rösten. Untersuchen Sie die Räume genau.

Tipp: Erledigen Sie Feinde möglichst durch eigene Waffen, Zauber oder unterworfene Wesen, denn nur so erhalten Sie dafür auch Punkte.

Steinfäuste: Vorbei an fünf Mana-Monolithen und spuckenden Spinnen kommen Sie zu einem Raum mit zwei Skeletten und dem ersten violett schimmernden Bodenelement. Sobald Sie auf solch eine Falle treten, saust eine gewaltige Steinfaust nach unten. Nutzen Sie diese Gewalt, um Feinde zu erledigen – Zombies sollten Sie allerdings mit dem Meteorzauber vernichten.

Hecubahs Nekromant: Im Norden kommen Sie zu einem Eingang und drei Steinsärgen. In einem der Särge finden Sie das Zauberbuch der Verlangsamung. Gehen Sie durch den Eingang und speichern bei den acht Mana-Monolithen. Bannen Sie nun alle eventuell noch verzauberten Geschöpfe und erzeugen dafür vier Bomber (Diener). Bomber erzeugen Sie durch einen Klick auf das Kreissymbol mit Beinen, das sich rechts neben den Zaubersprüchen befindet – vorher müssen Sie aber bestimmen, welchen Zauberspruch die Bombe enthalten soll! Klicken Sie dazu auf das kleine Pluszeichen über dem Bombersymbol und ziehen den Meteor- und den Lähmungszauber in die aufgeklappten Felder. Ist alles geglückt, folgen Ihnen vier Kerlchen mit einer explosiven Ladung. Sobald Sie durch die nächste Tür gehen, folgt eine Sequenz mit Königin Hecubah und der Kampf mit dem Nekromanten. Dieser Kerl ist hochgefährlich und alleine schwer zu besiegen. Mit Hilfe der Meteor-/Lähmungsbomber überwinden Sie ihn jedoch relativ leicht. Wenn sich Ihre Kamikaze-Diener auf den Nekromanten stürzen, rennen Sie sofort in den Gang zurück, aus dem Sie gekommen sind. Stellen Sie sich nun abwechselnd vor die beiden Mana-Monolithen und erzeugen ständig neue Bomber – geben Sie allen den Befehl „Jagen"! Ohne diesen Luxus müssen Sie es auf die harte Tour versuchen. In dem Fall betäuben Sie den Nekromanten magisch oder mit Lähmungspfeilen und beschenken ihn großzügig mit Meteoren. Bleiben Sie stets in Bewegung und gehen hinter den Monolithen in Deckung.



Die Bomber sind nützliche kleine Kreaturen, die Sie im Spiel noch öfter brauchen werden

Blaue Flammen: Springen Sie danach in das Bodenloch des nächsten Raumes. Sie landen vor zwei Kisten, in denen ein Feuerzauber steckt. Durchforsten Sie das dritte Untergeschoss – den geschlossenen Raum mit den blauen Flammen erreichen Sie durch das Einschlagen der Außenwände.

Schlüssel: Ganz im Osten kommen Sie zu einem verschlossenen Gatter. Den Schlüssel können Sie sich im südlichsten Gang durch ein Gitter hindurch angeln. Jetzt holen Sie den Goldschlüssel im Osten und laufen weiter nach Süden. Wieder kommen Sie in den bekannten Flammeneckenraum und nehmen von dort den Westgang. Rennen Sie im geeigneten Moment an den Feuerspuckern vorbei, drücken den Knopf und fahren nach unten. Ein kurzes Stück weiter geht es dann in die fünfte Tiefebene hinunter.

Barbarischer Wächter: Sie kommen in einen Raum mit vier Mana-Monolithen und einem wild gewordenen Wächter, der Ihnen im Nahkampf weit überlegen ist. Sie können ihn aber recht leicht besiegen, indem Sie „Nachlaufen" mit ihm spielen. Rennen Sie ständig von Monolith zu Monolith und lassen ab und zu Lähmungs- und Meteorzauber fallen. Der Wüstling hinterlässt Ihnen eine Ausrüstung zum Verkauf, von der Sie die Stiefel gut gebrauchen können.

Pfeilfallen: Folgen Sie dem Weg bis zu einem Raum mit zwei hellen Streifen auf dem Boden – springen Sie über diese Bodenschalter hinweg. Kurz darauf kommen Sie zu einer Gabelung, bei der Sie rechts abbiegen. Bleiben Sie auf dem dunklen Weg und holen sich den Rubinschlüssel; der helle Boden löst ebenfalls Pfeilfallen aus!

Morscher Boden: Richtung Nordosten finden Sie im nördlichen Raum magische Schutzstiefel, die Sie sogleich anziehen. In südlicher Richtung kommen Sie zu einem Raum mit Feuerballstab in der Mitte. Immer, wenn Sie den Raum betreten, krachen Sie durch den Boden. Beim ersten Durchbruch landen Sie zwischen einigen Skeletten und können über einen der beiden Aufzüge wieder zum Raum mit dem morschen Boden zurückkehren. Gehen Sie hier ganz dicht an der Ostmauer entlang bis zur Raummitte und springen mit einem Satz auf das sichere Bodenstück. Über den Aufzug im Südosten gehts dann weiter.

Ausgang: Heben Sie sich die Ladungen des Feuerstabes für später auf. Am Ende des langen Metallzaungangs gelangen Sie zu einem östlich gelegenen Raum, in dem eine Level 2-Antischockrüstung liegt. Sie kommen zu einem langen Raum mit Stachelsäulen an den Seiten und hellen Bodenschaltern. Rennen Sie einfach schnell und genau durch die Mitte, oder hüpfen über die Bodenschalter.

Der Seelenwächter: Bei der Kreuzung mit den vielen Zombies holen Sie das Elektroschutzbuch aus dem Nordostraum. Gehen Sie weiter nach Osten und springen über die beiden Feuerwände. Sprechen Sie den Elektroschutzzauber aus, bevor Sie durch die nächste Tür gehen und dort den tödlichen Seelenwächter treffen. Dieser Magier ist noch widerstandsfähiger als der Nekromant und zudem mit gewaltigen Elektroblitzen bewaffnet. Um ihn zu vernichten, brauchen Sie etwas List, den Heilzauber und den Lähmungsspruch. Vermeiden Sie direkten Kontakt und fliehen so lange in die Ecken, bis der Seelenwächter ruhig stehen bleibt oder genug Abstand besteht. Nun sprechen Sie einen Lähmungszauber auf den Bösewicht aus und schießen sofort mit dem Feuerballstab. Sie müssen diesen Magier leider mehrfach töten, um ihn endgültig loszuwerden, dafür gibt es auch 1500 Punkte! Ziehen Sie den Umhang des Magiers an, bevor Sie mit dem Aufzug ins nächste Kapitel fahren.



Der Seelenwächter könnte eine Lähmung gut vertragen

Ogerhorde in Brin:

Ein neuer Auftrag von Horvath führt Sie zur Stadt Brin. Bevor Sie sich auf den Weg nach Osten machen, laufen Sie hinter das Gebäude, zerschlagen die Fässer sowie die angrenzende Nordwand und sacken die Goodies ein. Schon auf dem Weg nach Brin müssen Sie einige Oger töten. Säubern Sie dann die gesamte Stadt von allen grünen Rabauken. Verkaufen Sie Ihre Beute und alle Gegenstände, die Sie nicht benutzen können, der Händler im Gebäude macht dabei deutlich bessere Preise als der Straßenhändler Loproc! Sammeln Sie auf diese Weise die ganze Stadt leer und lassen Sie den Feuerballstab reparieren. Ganz im Südwesten ist ein kleiner verschlossener Raum, den passenden Schlüssel können Sie durch das Fenster hindurch erreichen.

Wolfsfrau: Gehen Sie zur Westseite der Stadt und in die Obstplantage. Sprechen Sie dort mit dem traurigen Thavius und nehmen seine Bitte an. Falls Sie Thavius Zauberstab nicht schon besitzen, finden Sie ihn in seinem Haus im Osten der Stadt. Dort versperrt ein störendes Feuer die Seitentür. Löschen Sie es, indem Sie herumstehende Wasserfässern hineinschieben. Im Nebenraum finden Sie den Zauberstab, bringen ihn Thavius und kassieren die Belohnung.

Zur Ogerfestung: Verlassen Sie die Stadt erst über das Osttor, wenn Sie beim Straßenhändler Loproc den teuren „Kampfstab des Aufschlags" gekauft haben. Gehen Sie dann durch das Osttor hindurch zu den Docks, wo Sie die Baumstümpfe näher untersuchen. Kämpfen Sie sich nun den langen Weg nach Osten weiter. Bei größeren Feinden schützen Sie sich vorzugsweise durch den Vampirzauber. Können Sie nichts weiter tragen, laufen Sie kurz zur Stadt, verkaufen die wertvolle Beute und reparieren den schnell verschleißenden Kampfstab. Sobald Sie an den verschlossenen Haupteingang der Festung kommen, legen Sie erst mal die schweren Beutestücke für später auf den

Boden. Laufen Sie den Zaun entlang, erst nach Süden, dann nach Norden und erledigen alle erreichbaren Oger. Im Norden finden Sie einen Baumstumpf mit Level 1-Giftschutztunica und eine Höhle. Sobald Sie in das Bodenloch gesprungen sind, kommen Sie vorerst nicht mehr zur Stadt zurück!

Die Höhlen: Erkunden Sie die von Spinnen und Blutegeln wimmelnden Tunnel. Gleich hinter der nächsten Kurve können Sie einen Giftschutzzauber einstecken. Halten Sie sich immer rechts, Sie werden auf einen wütenden Bären stoßen. Töten Sie ihn nicht, locken Sie das Tier nach Westen und holen sich dann schnell die Bären-Schriftrolle. Am Tunnelende öffnen Sie den Ausgang mit dem Hebel, der sich davor befindet. So kommen Sie zu einer Kreuzung.

Ogerin-Schriftrolle: Der Tunnel nach Süden bringt Sie zu einem Raum mit gefährlichen Stachelzylindern. In der Raummitte liegt eine Ogerin-Schriftrolle. Die bekommen Sie leicht, wenn Sie genau dann loslaufen, wenn die Stachelzylinder von der Mitte nach außen fahren. Direkt in der Raummitte sind Sie sicher und können die wertvolle Schriftrolle einstecken. Sobald die Zylinder wieder nach außen gleiten, laufen Sie zur Tür zurück. Ab jetzt können Sie weibliche Oger ebenfalls für sich zähmen!

Nordgang: Sobald Sie eine schmale Stelle mit einem großen Manafelsen passieren, bricht eine Wand ein und mehrere Riesenskorpione stürzen hervor – schützen Sie sich mit dem Antigiftzauber. Ganz am Ende finden Sie eine Kiste mit einer „Hose der Heilung", die Sie sogleich anziehen!

Die Ogerfestung: Der Ostgang bringt Sie nun zur Ogerfestung, die mit zwei stabilen Eisengittern versperrt ist. Die Pfade rechts und links führen zu zwei gut bewachten Räumen. Töten Sie die Ogerwachen in den Räumen und betätigen die beiden Öffnungshebel. Der Haupteingang bringt Sie zu heranstürmenden Ogern, mit denen Sie diskutieren müssen. Achten Sie jetzt auf den Zustand Ihres „Aufschlagkampfstabes" – hat er nur noch eine Haltbarkeit kleiner als 50, bewaffnen Sie sich mit einer anderen Waffe. Die Kraft dieses besonderen Kampfstabes brauchen Sie später dringender. Im nächsten Raum fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Betätigen Sie nach den Kämpfen den Hebel an der östlichen Kellerwand und fahren wieder nach oben.

Tipp: Um unterworfene Wesen zu heilen, können Sie auch Nahrung für sie auf den Boden legen oder sie zu etwas Essbarem führen.

Teleporteramulett: Betätigen Sie den Hebel an der Ostseite und töten die Gefängniswärter und Gefangene. Fahren Sie dann mit dem Lift hoch und erledigen die beiden überraschten Wachen. Säubern Sie nun die gesamte Ogerfestung systematisch; das Gebäude des Ogerlords betreten Sie erst zum Schluss! Vorher bewaffnen Sie sich mit Feuerpfeilen, bannen eventuell bezauberte Ogerinnen und erzeugen dafür vier Meteor-/Lähmungsbomber. Mit einem aktiven Vampirzauber treten Sie nun vor den Ogerlord. Hier können Sie wählen zwischen der Flucht in Ecken oder nach draußen, wobei Sie Bomber auf die Jagd schicken. Oder Sie stürmen brachial auf den Riesen ein. Nach dem Sieg hinterlässt der Lord eine Ogerin-Schriftrolle. Holen Sie den blauen Schlüssel aus der Nordecke des Ogerlordhauses und öffnen damit die Tür an der Südseite. **Lassen Sie das Amulett zunächst liegen!** Denn zuerst sollten Sie in der Stadt Ihre Ausrüstung reparieren. Betätigen Sie den Hebel und verlassen das Zimmer wieder.



Lassen Sie lieber Ihre Bomber auf den Ogerlord los – im Nahkampf sind Sie unterlegen!

Rückweg: Sollte der „Kampfstab des Aufschlags" jetzt rot markiert sein, dürfen Sie ihn vorerst nicht mehr benutzen, denn sobald er ganz zerbricht, ist er für immer verloren! Nachdem Sie in alle Kisten geschaut haben, gehen Sie durch das Westgatter und säubern vorsichtig den restlichen Bereich der Festung. Wenn Sie das Amulett noch nicht an sich genommen haben, sollten Sie mehrmals zwischen Ogerfestung und Stadt hin- und herlaufen und Ihre Sachen reparieren lassen. Danach nehmen Sie Ihre Ausrüstung sowie das Amulett und gehen erneut durch die Höhlen Richtung Westen, um Ihren Meister Horvath zu treffen.

Die Hellebarde des Horrendus:

Schleichen Sie vorsichtig weiter und halten sich möglichst links, eliminieren Sie zuerst die Feinde auf dieser Seite. Aktivieren Sie den Infravisionszauber und greifen danach den Nekromanten auf der rechten Seite an. Stoßen Sie ihn am besten mit dem „Stab des Aufschlags" in die Lava. Gehen Sie durch das Tor, Sie treffen Rolfs und seinen Freund. Die beiden Kraftpakete haben Sie auch bitter nötig, denn nun müssen Sie sich an Horden von Untoten vorbeischlagen. Passen Sie auf, dass Ihren neuen Männern nichts geschieht und scharen Sie stets Meteorbomber um sich. Sobald ein Nekromant auftaucht, nutzen Sie Infravision und verlangsamen ihn magisch. Wenn Sie die Stadt nach Osten verlassen, stellt sich Ihnen eine Feindgruppe entgegen. Schleichen Sie sich heran und lassen gleich mehrere Meteorzauber in die noch zusammenstehenden Feinde sausen.

Verstärkung: Gehen Sie jetzt noch nicht in

die Burg, sondern suchen das ganze Gelände erst gewissenhaft nach Beute ab. Verkaufen Sie die gefundenen Sachen beim Händler gleich rechts vom Stadteingang. Betreten Sie danach die Burg und durchsuchen alle Räume aufmerksam nach Rittern. Sprechen Sie die Kämpfer an, um sie zu Weggefährten zu machen. Neben jeder Menge Untoten können Sie so eine Gruppe von sechs Helden auftreiben. Die steile Treppe ganz im Osten nehmen Sie aber erst, wenn Sie alle Kämpfer versammelt und zusätzliche Beute beim Händler verkauft haben. In den großen Holzkisten des nordöstlich gelegenen Kellers befinden sich ein Verlangsamungszauber und viele Geschenke.

Die Hellebarde: Benutzen Sie jetzt die Treppe im Osten und durchforsten alle Räume. Für die Tür im südöstlichsten Raum brauchen Sie den Rubinschlüssel, den Sie im nordöstlichsten Zimmer finden. So gelangen Sie an den Saphirschlüssel und können auch die Tür nach Osten öffnen. Sie landen schließlich im Thronsaal, sprechen Horrendus an und müssen Hecubahs gemeinem Überfall hilflos zusehen. Nach dem Raub der Hellebarde werfen Sie eventuell vorhandene Schwerter weg und stecken so viele rote Rüstungsteile und Langschwerter ein, wie Sie tragen können. An den Manafelsen können Sie sich aufladen, bevor Sie durch die Bodenlöcher in die Tiefe springen. Verfolgen Sie den Nekromanten und machen ihm den Garaus. Ihren Freunden helfen Sie vor allem, indem Sie den Bösewicht lähmen und den Feuerballstab nutzen. Hetzen Sie außerdem Meteor-/Lähmungsbomber auf ihn. Sobald es an der Tür nicht mehr weitergeht, finden Sie den passenden Schlüssel in den Fässern neben der Tür.



Gegen Hecubahs Überfall können Sie nichts tun

Das Herz von Nox:

Den Tower im Osten von Galava betreten Sie noch nicht! Von den vielen Händlern macht „strahlende Schwerter" die besten Preise (Sie finden den Laden direkt unterhalb des Nordosttores). Gleich gegenüber kaufen Sie in Kincaids Laden den teuren Drachenlederwams. Im Magiershop besorgen Sie auch noch den Feuerschutzzauber und wenn möglich den sehr teuren „Faust der Vergeltung"-Spruch. Kaufen Sie nichts anderes, denn im 9. Kapitel brauchen Sie 20.000 Goldstücke!

Feuerdämonen: Gehen Sie zum Tower nach Osten, aber noch nicht durch den Haupteingang! Laufen Sie zuerst außen herum Richtung Südost und fahren mit aktivem Feuerschutzzauber in den glutroten Aufzug. In dieser Lavahöhle müssen Sie zwei Feuerdämonen erledigen und dürfen zur Belohnung eine Feuerdämonen-Schriftrolle einstecken.



Haben Sie den Feuerdämonen besiegt, erhalten Sie seine Schriftrolle

Der Tower: Betreten Sie nun den Tower. Für dieses harte Stück Arbeit benötigen Sie dringend eine Ogerbiest-Schriftrolle. Sie finden diese, wenn Sie es schaffen nach links in den Nordflur zu rennen und den ersten Raum auf der rechten Seite zu erreichen. Schnappen Sie sich schnell die Oger-Schriftrolle aus der Kiste und versuchen erst dann Ihr Glück. Säubern Sie das Erdgeschoss von allen Unholden. Holen Sie sich zwei Ogerbiester auf Ihre Seite und aktivieren bei Nahkämpfen immer den Vampirzauber. Wenn Sie vom Eingangsbereich Richtung Süden gehen, finden Sie im ersten Zimmer nach Osten eine helle Holzkiste mit dem Lederhelm der Drachenklaue. Die acht Teleporterfelder bringen Sie von den Ecken des Gebäudes zum mittleren Saal und zurück. Holen Sie das Unterwerfungsbuch im südwestlichsten Raum. Den Schlüssel für das Metallgitter im Süden müssen Sie sich im mittleren Nordraum hart erkämpfen.

2. OG: Versuchen Sie die beiden Magier zu retten, damit diese als Helfer dienen. Haben Sie die Etage gesäubert, schauen Sie auf die Übersichtskarte. Im Nordosten sehen Sie einen Raum ohne Zugangstür. In diesen kommen Sie, wenn Sie im Nebenraum auf das eingerahmte Bodenelement treten. Dort finden Sie einen Oger, magische Pfeile und Drachenlederarmbänder. Laufen Sie ganz dicht an der Außenwand entlang, so erreichen Sie den Raum mit den vier blauen Mana-Monolithen. Der Schlüssel für das Nordgitter befindet sich etwas versteckt zwischen den Monolithen. Gleich nach dem nun offenen Nordgitter gehen Sie in den ersten Raum links und finden in der angrenzenden Kammer Rennschuhe. Den großen Raum an der rechten Seite des Gangs betreten Sie äußerst vorsichtig und mit Feuerschutzzauber. Locken Sie angreifende Feinde besser nach draußen, denn hier zündeln Feuerteufel! Das Feuerschutzbuch in der Ecke verstärkt diesen Zauber auf Level 2. Gehen Sie in den Raum direkt vor den Lasersperren und nehmen den Goldschlüssel aus der Kiste. Retten Sie die beiden Magier im Nebenraum vor den wilden Feuerteufeln und betätigen den auffälligen Knopf.

Nach oben: Sein Sie am Anfang sehr vorsichtig und schicken Ihre Geschöpfe sowie einige Bomber auf die Jagd, bevor Sie die Etage erkunden. Auch hier müssen Sie einen hilfsbereiten Magier retten. Aktivieren Sie danach den Feuerschutz und lassen sich vom Teleporter in den nächsten Bereich bringen. Gleich im Westraum stecken Level 2-Drachenlederschuhe in einer Kiste. Der nächste Teleporter wirft Sie mitten in eine Horde Feuerteufel. Fischen Sie sich die Geschenke durch die Gitterstäbe und retten den Magier in der nächsten Etage. Sie kommen in einen Raum mit drei Teleportern. Jeder davon führt zu weiteren Feuerteufeln und einem Hebel. Betätigen Sie alle drei Hebel, um zu dem Ausgangsteleporter in der Mitte zu kommen – dort gibt es „Donnerkeilkampfstäbe". Alle unteren Teleporter bringen Sie wieder zum Anfangsraum.

Horvaths Tod: Im nächsten Raum befinden sich ein Gitter und zwei Teleporter. Der rechte führt zu einem Saphirschlüssel, der linke zu einem Goldschlüssel – nehmen Sie beide! Erkämpfen Sie sich den Rubinschlüssel im Nordwestraum und gehen durch das Gitter im Süden weiter, um in der nächsten Etage Horvaths Ermordung zu erleben. Sprechen Sie Feuerschutz- und Vampirzauber und beamen sich zum Herz von Nox. Nachdem Sie die folgenden Feuerteufel besiegt haben, schieben Sie Holzkisten auf zwei der drei Bodenschalter. Stellen Sie sich dann selber auf den dritten und nehmen das Artefakt vom Sockel.

Der Tempel von Ix:

Verkaufen Sie Ihre Beute und lassen die beschädigte Ausrüstung reparieren. Im Magiershop kaufen Sie folgende Schriftrollen: Grizzlybär, weißer Wolf, Riesenegel und Troll. Dann nehmen Sie das Gold aus den Häusern der Stadt mit und laufen zum Fluss nach Osten.

Tipp: Nehmen Sie für jedes Rüstungsteil eine Ersatzrüstung mit und achten auf den Zustand Ihrer Ausrüstung!

Der Tempel: Laufen Sie über die Brücke zum Haus im Osten und sprechen mit Aldwyn. In der Nähe befindet sich der Zugang zum Tempel, den Sie finden müssen. Bevor Sie den Tempel betreten und mit dem Priester sprechen, holen Sie noch den „Vergiftungszauber" aus der Wolfshöhle, die sich hinter dem Eingang befindet. Kommen Ihnen manche Stellen trotz Ihrer erschaffenen Wesen zu schwierig vor, suchen Sie sich ein paar Mana-Monolithen und schicken eine Zeit lang Bomber oder Haustiere auf die Jagd.

Der Gang: Zerschlagen Sie mit der unzerstörbaren Hellebarde den Felsen im Gang. Sobald ein Loch im Gangboden erscheint, aktivieren Sie den Giftschutzzauber und springen hinein. Zerstören Sie dann alle Mauern Richtung Osten und töten auftauchende Insekten. Nach dieser Vorsorge kehren Sie um, fahren mit dem Aufzug wieder nach oben und umgehen alle Löcher im Gang.

Geheimkammer: Gehen Sie durch die Nordtür weiter und überspringen vorsichtig die Pfeilfallen. An der Nordseite des Säulenraumes entdecken Sie eine Geheimkammer mit 100 Punkten und Level 3-Giftpfeilen, wenn Sie sich zwischen der zweiten und der dritten Säule dicht an die Wand stellen. Mit Pixieschwarm und „Donnerkeilstab" schießen Sie auf die Feindbomber, ehe Sie den Goldschlüssel für den Weg nach Süden aufheben.

Ungeziefer: Bannen Sie Ihre alten Tiere und schaffen einen Grizzly und eine Speispinne, bevor Sie mit dem Aufzug in die gefährliche Tiefe fahren. Diese Kombination ist besonders effektiv, wenn Sie mit „Lähmen" etwas nachhelfen. Kämpfen Sie sich vorsichtig Richtung Süden weiter und töten alles, was sich bewegt. Fahren Sie nach oben, Sie finden den Zauber „Faust der Vergeltung" in den drei Kisten. In Kombination mit „Lähmen" setzen Sie diesen äußerst wirkungsvollen Spruch vor allem bei besonders starken Feinden und aus der Distanz ein.
An der Westseite des Raumes öffnet sich eine Geheimtür zum Anfangsraum, sobald Sie dicht genug herankommen. Jetzt nehmen Sie die Südtür und geben Ihren Wesen den „Bewachen"-Befehl. Erst wenn Sie alleine über die Pfeilfallen gesprungen sind und direkt vor dem Felsstein stehen, holen Sie Ihre Tiere mittels „Eskortieren" zu sich.

Augenmonster: Sorgen Sie wieder für Grizzly und Speispinne! Zerschlagen Sie den Felsstein und springen vorsorglich auch hier in das erste Bodenloch, um die Wesen in dieser Höhle kontrolliert abzumurksen. Mit aktivem Antischockzauber umgehen Sie dann die Löcher und schleichen sich vorsichtig an die beiden Augenmonster heran. Diese Biester sind extrem gefährlich und brauchen mehrere Klappse mit dem „Faust"-Spruch. Sprechen Sie einen Lähmungszauber und sofort den „Faust der Vergeltung"-Spruch hinterher. Schnell flüchten Sie dann in eines der Ganglöcher, um das Untier unten zu erwarten. Bevor Sie den Felsstein im Ostgang zerstören, schauen Sie noch in die Kisten an der Südwestseite des Raumes. Umgehen Sie die Bodenlöcher und springen durch das eckige Loch in einen neuen Abschnitt.

Beschwörerhelm: Den Gang entlang finden Sie gleich im ersten Raum links einen Antischockschutzzauber, im westlichsten Raum Level 3-Giftschutzstiefel. Erledigen Sie die Augenmonster und betätigen den Hebel, um die Skorpione zu befreien. Der Weg Richtung Norden wird von blauen Flammen versperrt. Springen Sie einfach über diese hinweg, damit Ihnen keine magische Energie entzogen wird. Achten Sie ab jetzt auf die giftigen Pflanzenfallen und benutzen den Lichtzauber. Zerstören Sie die Gefahr frühzeitig mit normalen Pfeilen! Halten Sie sich immer nördlich, um drei zusammenstehende Mana-Monolithen zu erreichen. „Parken" Sie dort Ihre Haustiere und gehen nach Westen. Beim Überspringen der Pfeilfallen schauen Sie aber genau auf den Boden, denn die durch dünne Kreuze markierten Bodenelemente brechen beim Betreten ein. Ganz im Westen stehen Kisten mit Gold und einem Helm, den Sie sofort aufsetzen.



Die Augenmonster sind eklige Biester, die aber allerhand vertragen

Mimic: Weiter Richtung Nordosten kommen Sie zu einem Flur. Ab jetzt finden Sie in Kisten nicht nur hilfreiche Gegenstände, sondern manchmal auch hochgefährliche Mimics, die sich durch unangenehme Geräusche bemerkbar machen. Die zweite Tür endet an einem Felsbrocken, schieben Sie diesen bis ganz ans Ende und zerschlagen die zwei Nordwände. Sie kommen in einen Raum mit sehr vielen Kisten. Die außenliegende mittlere Kiste an der Ostseite beinhaltet den entscheidenden Schlüssel! Die außen liegende mittlere Kiste an der Westseite und die Nordostkiste sind Mimicmonster, die Sie wegen der erreichbaren Punkte besser erledigen.



Die Mimics sind heimtückische Bestien, die schnell erledigt werden sollten

Steinmenschen: Gehen Sie nach Süden weiter, Sie finden bei der ersten Tür rechts einige Untiere und Antischockarmbänder, die Sie sofort anziehen. Vorbei an weiteren Giftpflanzen und heimischen Tierarten kommen Sie zu einem Raum mit zwei Monolithen, einer Kiste und zwei Türen. Den ersten Hebel hinter der Nordtür benutzen Sie besser nicht! Um die kommenden magischen Sperren unbeschadet zu überstehen, gehen Sie einfach langsam hinter den grünen Energiebällen her und bleiben immer dann stehen, wenn die Bälle verschwinden. Nach der zweiten Brücke holen Sie sich einen Goldsack aus der Bärenhöhle im Norden. Ziehen Sie jetzt die Level 2-Rennstiefel aus dem Abschnitt „Laser" an! Sobald Sie über die dritte Brücke kommen und in den Raum gehen, erwachen zwei Steinmonster zum Leben. Hetzen Sie zwei Grizzlybären auf diese und schießen aus der Entfernung reichlich mit dem Feuerballstab. Als Lohn für diesen Sieg stehen Sie dann endlich vor dem sonderbaren Fabelwesen und stellen sich ganz dicht vor den Teich. Nehmen Sie die Steingolem-Schriftrolle aus der Kiste mit, betätigen draußen den Hebel und laufen durch das Gitter zur Stadt zurück. Lassen Sie alles reparieren und gehen dann ohne etwas zu kaufen durchs Westtor. Sprechen Sie hier den Kapitän zweimal an.

Der finstere Sumpf:

In dieser düsteren Gegend sollten Sie ständig zwei Feuerdämonen oder einen Steingolem bei sich haben. Falls möglich ziehen Sie Rüstungsteile mit Gift- und Elektroschutz an. In dieser Dunkelheit erweist sich auch der „Lichtzauber" als sehr nützlich. Achten Sie besonders auf die pechschwarzen Sumpfdämonen, die Sie frühzeitig lähmen und angreifen sollten. Nach dem Zombieangriff kommen Sie zu einer Gabelung und nehmen den Weg nach Südwesten. Schlagen Sie sich bis zum Aufzug durch, lassen das scheue Lichtwesen aber besser in Ruhe. Fahren Sie nach unten und kämpfen sich an Blutegeln und Spinnen vorbei zum Ende des Tunnels. Zerstören Sie den Felsen und setzen den „Helm der Sterne" auf.

Tipp: Fresspflanzen können Sie mit der Hellebarde gefahrlos töten, wenn Sie sehr vorsichtig näher kommen und außerhalb ihrer Reichweite zuschlagen.

Elfchen: Zurück bei der Weggabelung folgen Sie dem anderen Pfad. Nach der Brücke halten Sie sich immer links, damit Sie zu einer Höhle mit Sumpfdämon und einem Feuerballstab kommen. Überall begegnen Ihnen kleine Lichtwesen, die nur gefährlich werden, wenn man sie ärgert! Wollen Sie sich der vielen Punkte wegen dennoch mit ihnen anlegen, zaubern Sie aus der Entfernung einen gut gezielten „Faust der Vergeltung"-Spruch und rennen schnell weg. Mit etwas Glück und genügend Abstand gibt das Licht die Verfolgung auf. Sodann schleichen Sie sich vorsichtig zurück, um erneut die magische Rachefaust loszulassen – wiederholen Sie das Ganze so oft wie nötig. Die härtere Methode wäre, dicht an das Licht heranzugehen, den „Faust"-Zauber zu sprechen und das Licht mit der Hellebarde zu verfolgen. In beiden Fällen aktivieren Sie natürlich vorher den Antischockschutz.

Stab der Kraft: Laufen Sie ganz am Westrand der Karte Richtung Norden. Zuerst kommen Sie zu einer Fleisch fressenden Pflanze und einem wackeligen Boden. Erledigen Sie alle Zombies und heben ein paar Meter weiter den Level 2-Stoßkampfstab auf. Noch vor dem einzelnen Monolithen biegen Sie zweimal links ab und holen sich einen Level 2-Giftschutzmantel. Überspringen Sie die Bodenmesser, nehmen den Kisteninhalt und schauen kurz in die kleine Hütte, bevor Sie weiter nach Osten ziehen.

Tipp: Die schwarzen Sumpfdämonen reagieren besonders empfindlich auf Erstarrungspfeile!

Mordwyn: Überqueren Sie die helle Brücke und folgen dem Weg bis zu den drei zusammenstehenden Fresspflanzen. Erledigen Sie die Großmäuler und speichern, denn sobald

Sie ein Stück weiter nach rechts laufen, werden Sie in die Zange genommen. Bewaffnen Sie sich deswegen vorher mit einem voll geladenen Feuerballstab und zaubern Infravision, um die unsichtbaren Succubi leichter zu entdecken – Sie erreichen das Haus von Mordwyn. Folgen Sie Aldwyns Bruder in sein Haus und sprechen ihn noch mal an. Daraufhin schenkt er Ihnen eine mächtige Armbrust und Infernopfeile, die Sie aber nur bei größeren Feindgruppen anwenden! Außerdem hat er nichts dagegen, dass Sie sich das Zauberbuch „große Heilung" aus der Kammer mitnehmen.

Dungeon: Gehen Sie durch die Holztür neben Mordwyns Haus und brechen auf einem der angekreuzten Felder durch den Boden. Durchsuchen Sie hier unten den ganzen Dungeon. Im Süden finden Sie Level 2-Antischockarmschützer, im südwestlichsten Abschnitt entdecken Sie hinter einer Fresspflanze und einem Geist einen kurzen, sehr schmalen Gang. Schlagen Sie an dessen Ende die Ostwand ein, um einen Geheimraum mit 150 Punkten, Level 2-Heiltunica und Feuerballstab zu finden. Durch die nördlicheren Messerreihen führt ein sicherer Weg rüber. Bahnen Sie sich dann den Weg zum Aufzug nach Norden. Achten Sie beim Erkunden des ergiebigen Gewölbes auf die Bodenminen, diese sollten Sie seitlich umgehen. Am Ende des Nordgangs können Sie die Mauer einschlagen, um einen Durchbruch zum Friedhof zu schaffen.

Nekrofalle: Im Osten finden Sie einen Raum mit zwei vergitterten Mana-Monolithen. Sobald Sie vor den Sarg treten, erscheint ein böswilliger Nekromant. Steigen Sie auf das Gitter daher nur mit einem Lähmungszauber, Infravision und Unterstützung von zwei Grizzlys. Als Belohnung dürfen Sie den „Faust der Vergeltung"-Spruch mit einem Buch verbessern. Sollte dieser Spruch bereits Stufe 3 erreicht haben, sind Lichtwesen kein Problem mehr!

Der Händler: Verlassen Sie den Friedhof Richtung Süden. Sofern Sie fleißig waren und ordentlich gespart haben, können Sie nun den ca. 20.000 Goldstücke teuren **automatischen Feuerballstab** kaufen! Diese Waffe lädt sich in der Hand selbstständig auf, damit können Sie nach Herzenslust in der Gegend herumballern. Erwerben Sie außerdem eine Ogerlord-Schriftrolle und wenn möglich die magischen Schutzstiefel. Verkaufen Sie zur Not Ihr komplettes Inventar, behalten Sie jedoch Mordwyns Armbrust, den „Helm der Sterne" und die „Stiefel der Hast"! Nachdem Sie sich etwas aufgefrischt haben, gehen Sie wieder über zwei Brücken zurück und dann Richtung Süden. Folgen Sie jetzt noch nicht dem Weg, der vom Händler aus nach Norden führt!

Befreiung: Sie kommen durch eine Höhle und springen mit aktivem Vampirzauber und einem Golem an Ihrer Seite in das erste Bodenloch. Hier dürfen Sie kräftig aufräumen, ganz im Süden finden Sie den Eingang zu einem Ogerstützpunkt. Nehmen Sie den Goldschlüssel mit und befreien Aidan. Sie erhalten 1000 Punkte und einen verbesserten Verlangsamungsspruch.

Nekrostein: Jetzt dürfen Sie vom Händler aus direkt Richtung Norden gehen. Erschaffen Sie unbedingt einen Steingolem, denn nach der Succubi öffnet sich hinter Ihnen eine Höhle, aus der viele Zombies hervorkommen. Vernichten Sie diese, bevor Sie weiter nach Osten gehen. Nach den drei Lichtern begegnet Ihnen ein Nekromant. Während Sie ihn reichlich mit dem Lähmungssprüchen betäuben, vernichtet Ihr Golem den Feind.

Eingangsbereich: Mit der Hellebarde zerschlagen Sie den Felsstein im Ostgang und säubern das Ogerlager, bevor Sie im großen Gebäude mit dem Aufzug nach unten fahren. Töten Sie nicht die gefangenen Kobolde, sondern befreien die Zwerge durch den Hebel. In der Holzkiste des ersten Raums finden Sie den „Kampfstab der Verwirrung", im östlichsten Raum eine Level 3-Regenerationsrobe. Schießen Sie von außen auf die vielen explosiven Fässer, dadurch wird ein Geheimraum freigelegt.

Messerfallen: Die erste Messerfalle wird durch einen unsichtbaren Türbodenschalter für ein paar Sekunden deaktiviert. Wenn die Messer verschwunden sind, gehen Sie langsam durch, damit Ihr Golem dicht hinter Ihnen bleibt. Erledigen Sie das Ogerbiest und den auftauchenden Ogerlord, der den Silberschlüssel für den Ausgang besitzt. Der Schaltkasten an der Ostseite deaktiviert die Messerfalle ebenfalls. Bei der zweiten Messerfalle bleiben Sie genau in der Mitte und achten beim Durchgehen nur auf die Stachelzylinder.

Nebenjob: Gehen Sie wieder nach draußen, dort können Sie sich im Westen mehr als 1000 Punkte und 1500 Goldstücke verdienen. Fahren Sie erst einmal nur zur ersten Ebene runter, erledigen den Ogerlord und stellen sich rechts neben die zweite Aufzugsöffnung. Einen Manafelsen zum Aufladen finden Sie oben, wenn Sie ein Stück nach Osten gehen. Erzeugen Sie hier Feuerbomber oder Kreaturen, die nach unten fahren, dort Unheil anrichten und Feinde einzeln nach oben locken. Nach einer Weile benutzen Sie selbst den Aufzug nach unten und erledigen den Rest. Das Gitter öffnen Sie durch einen Schuss auf den roten Knopf. Töten Sie den Ogerlord im letzten Zimmer und schlagen gegen die Südmauer.

Mimicfalle: Wieder oben folgen Sie dem Weg nach Osten und kommen zu einer auffälligen Kiste – ein Mimicmonster! Bevor Sie jetzt den Felsstein im Norden wegschieben und weitergehen, speichern Sie besser! Passen Sie hier genau auf, denn sonst könnten Sie durch den Boden krachen und zwischen mehreren Mimics landen. Umgehen Sie die Kreuzchen auf dem Boden und schlagen die Felswand oberhalb der Aufzugsöffnung ein. Jetzt noch nicht nach unten springen! Erzeugen Sie statt dessen Bomber, die mit dem „Faust der Vergeltung"-Spruch geladen sind und schicken diese auf die Jagd. So vernichten Sie gefahrlos den Skorpion und die drei Mimics. Senden Sie aber immer nur einen Bomber los! Wenn sich unten nichts mehr rührt, springen Sie durch das Aufzugsloch und betätigen den zweiten Hebel in der Nordostecke.

Panik: Hinter dem offenen Ausgangsgitter erledigen Sie die ersten Untiere. Gehen Sie aber nicht weiter, Sie fallen sonst durch den Boden. Beim großen Manafelsen müssen Sie darum „Faust der Vergeltung"-Bomber aussenden. Warten Sie so lange, bis die Bomber durch den Boden gebrochen sind und zwei weitere Untiere aufgemischt haben. Anschließend können auch Sie bis ganz nach unten springen. **Speichern Sie**, denn hinter der nächsten Kurve lauert eine ganze Horde von Bestien! Solange Sie oder eines Ihrer Geschöpfe nicht auf die Bodenplatten treten, bleiben die Untiere gefangen – Bannen Sie daher Ihre Tiere! Stellen Sie sich mit der Hellebarde in einem kleinen Abstand vor die Käfigzellen, um die Wesen ohne Risiko zu erschlagen. Wurden die Bodenschalter ausgelöst, gehen Sie wie folgt vor: Beim Manafelsen befindet sich ein Hebel, der das Gitter abschließt und öffnet. Laufen Sie zunächst so lange im Kreis, bis möglichst alle Monster hinter Ihnen herlaufen. Dann locken Sie die Horde in den großen runden Raum, rennen schnell wieder heraus und betätigen den Hebel. Die so eingesperrten Monstren sind keine Gefahr mehr für Sie. Der Knopf im östlichen Skorpionkäfig kann auch bei geschlossenen Gittern mit dem Feuerballstab ausgelöst werden. Er bringt 2500 Punkte und aktiviert den Aufzug nach oben.



Sorgen Sie dafür, dass keines Ihrer Tiere die gefangenen Bestien befreit!

Große Haustiere: Über zwei Aufzüge kommen Sie in eine Höhle mit drei Kisten. Bleiben Sie ganz rechts und öffnen nur die östliche Kiste. Laufen Sie weiter nach Norden und beachten den schmalen Gang nach rechts. Dort finden Sie den Händler Motoc, bringen Ihre Ausrüstung in Ordnung und kaufen die Mimic-Schriftrolle. Jetzt können Sie diese Bestien ebenfalls verzaubern und erschaffen!

Eisiges Ödland: Nach einem Rudel schwarzer Wölfe, bei denen der „Stab der Verwirrung" hilfreich ist, kommen Sie in eine Eiswelt. Etwa 20 Meter vor dem Tunnelausgang schlagen Sie die linke Gangwand ein, dahinter verbirgt sich ein großer Manafel-

sen. In diesem gesamten Bereich stellen sich Ihnen erneut Nekromanten und Hecubahs Schergen in den Weg. Nehmen Sie eines der Mimics mit und behandeln die Nekromanten mit den Sprüchen Lähmung und Faust der Vergeltung. Ein paar Kurven weiter retten Sie Cain vor den Wölfen und erhalten dafür 2500 Punkte und einen Weggefährten. Gleich hinter der nächsten Kurve entdecken Sie eine kleine Höhle mit Goldstücken und magischen Pfeilen. Passen Sie auf, wenn Sie nach Norden laufen, auf der rechten Seite sehen Sie einen Mana-Monolithen. Eine Biegung weiter geraten Sie in einen gefährlichen Hinterhalt mit mehreren Nekromanten und bösen Magiern. Erzeugen Sie ein Mimic und benutzen Sie hier vor allem Infravision, Lähmungsspruch sowie den Feuerballstab. Bald führt der Weg mit den zwei Fahnen zu einem Händler. Laufen Sie eventuell die ganze Strecke nochmals zurück, um alle Beuteteile aufzusammeln. Jetzt können Sie den Level 3/3-Antischock/Antigift-Waffenrock kaufen und behalten nur einen Ersatzwaffenrock. Nehmen Sie noch die Schwarzwolf-Schriftrolle und reparieren alles Nötige, bevor es weiter nach Norden geht.

Reich der Toten:

Lassen Sie sich bereits am Anfang des Flurs durch die ersten Bodenlöcher krachen, Sie landen in einem Raum voller Zombies. Laufen Sie so lange im Kreis, bis alle Stöhner hinter Ihnen herlaufen. Erst dann lassen Sie Meteore in die große Gruppe sausen. Die gefundenen Infernopfeile benutzen Sie ebenfalls nur bei größeren Gruppen! Auf diese Weise zerstören Sie alle Untoten in diesem Bereich. Falls im mittleren Kellerraum mit den vier Mana-Monolithen Skelette aus der Ostwand hervorbrechen, zerschlagen Sie die dahinter liegende Wand. Haben Sie alle Beutestücke aufgesammelt, fahren Sie wieder hoch und laufen ganz nahe an der linken Wand den Gang zurück. Töten Sie die Fledermaustiere mit den Glutpfeilen und überspringen die Pfeilfallen. In den Nischen finden Sie Infernopfeile und Rennschuhe. Gehen Sie zum Ausgang und weiter zum Händler.



Die langsamen Zombies sollten Sie in eine Meteor-Falle tappen lassen

Steinsperre: Kehren Sie zurück und nehmen die Infernopfeile aus den Särgen. Der Ausgang des nächsten Raumes wird durch Steinquader versperrt. In jedem Seitengang müssen Sie die Skelettritter eliminieren und den Hebel am Ende des Gangs betätigen. Im Ostgang springen Sie auf das von Messern umringte Bodenfeld. Legen Sie einen beliebigen Gegenstand aus dem Inventar auf dieses Feld, damit sich die Tür öffnen lässt! Sie krachen durch den Boden, erledigen die Zombies und springen über die Löcher, um den zweiten Hebel zu bedienen.

Todeskrieger: Erzeugen Sie ein Mimic, bevor Sie die beiden nächsten großen Hebel betätigen und damit einen Nekromanten aufscheuchen. Nach den Flattermonstern nehmen Sie den Westgang, umgehen die Pfeilfallen und steigen in den Keller, wo Sie in den ersten Särgen ein Feuerzauberbuch finden. Aus dem Sarg des nächsten Raumes springt ein gefährlicher Krieger, den Sie mit Lähmung und dem Feuerballstab behandeln. Vergessen Sie nicht den Rubinschlüssel mitzunehmen! Spätestens jetzt wird das Erbeutete zu schwer, Sie müssen es beim Händler zu Gold machen und Ihre Ausrüstung gleich reparieren.

Teleporterchaos: Wieder oben laufen Sie in den Ostgang, erzeugen zwei Ogerlords und benutzen den Teleporter. Es folgt ein verwirrendes Spiel mit den Teleportern, die Sie von einer Kammer zur nächsten bringen. Erledigen Sie alle Feinde, Sie finden eine Kiste mit dem Goldschlüssel. Der Nordteleporter hinter dieser Kiste bringt Sie wieder zum Anfang zurück. Suchen Sie in allen Räumen nach Beute und gehen jede Wand ab, um keine Geheimtür zu verpassen.

Kampf: Wieder im langen Flur öffnen Sie die beiden äußeren Türen mit den gefundenen Schlüsseln und schieben die Steinblöcke auf die markierten Felder, damit sich der Weg nach Norden öffnet. Nehmen Sie die Armbrust aus der Kiste und gehen die Treppe hoch. Erschaffen Sie ein Mimic, bewaffnen sich mit den Infernopfeilen und aktivieren einen Feuerschutzzauber. Jetzt können Sie den Hebel betätigen, was allerlei Monster herbeiruft. Rennen Sie in die äußerste rechte Ecke und helfen Ihrem Diener mit Explosionspfeilen – nach dem Sieg legen Sie den Hebel an der Nordwand um. Kaufen Sie jetzt die Level 4-Feuerschutzhosen und die Level 4-Antischockarmbänder.

Horden: In der Kiste des nächsten Raumes finden Sie den Level 4-Regenerationshelm der Sterne. Um dem Monsteransturm hinter der Westtür zu entgehen, bleiben Sie direkt hinter der Tür stehen und schicken Ihre Geschöpfe in den Kampf. Beim ersten Feindkontakt brechen die Wände ein und Sie können sich um die Zombiehorden kümmern. Rennen Sie immer wieder in den Vorraum und halten die Hellebarde für die unangenehmen Geister bereit.

Todeskrieger 2: Nehmen Sie den Aufzug im Norden, mit dem ersten Bodenschalter fahren die Steinblöcke zur Seite. Der dadurch freigegebene zweite Bodenschalter öffnet die Wand im Eingangsbereich. Dahinter ist ein dritter Bodenschalter, auf den Sie sich stellen. Jetzt wieder auf den ersten Schalter, die Steinblöcke verschieben sich und an der Nordseite entsteht dadurch ein Durchgang. Bevor Sie diesen Durchgang nehmen, erledigen Sie noch den Todeskrieger im Ostraum. Laden Sie Bomber mit den Sprüchen „Faust der Vergeltung" und Lähmung. Erzeugen Sie immer wieder welche, während Sie in der Gruft vor dem Hammermann davonrennen. Unter dem 6. Sarg der rechten Reihe ist ein Loch, das zu einer Horde Zombies und einer Level 4-Tunica führt. Ähnlich verfahren Sie mit dem Nordostraum.

Das Labyrinth: Sobald Sie vor den Sarg treten, wird ein Gnom-Roboter befreit, den Sie mit Lähmung und „Faust der Vergeltung" in Einzelteile zerlegen. Fliehen Sie eventuell ganz an den Außenwänden entlang. An den Enden der beiden kurzen Gänge schießen Sie durch die Gitter auf die zwei Schalter, damit schaffen Sie im Vorraum neue Zugänge. Für die Nordtüren brauchen Sie zwei Schlüssel: Einen finden Sie im nordwestlichsten Teil des Westlabyrinths, den anderen im nordöstlichsten Teil des Ostlabyrinths. In beiden Labyrinthen stoßen Sie auf viele Fledermausmonster und zwei weitere Blechkisten. Schicken Sie ein Mimic los, das nicht nur die Gänge für Sie säubert, sondern auch die Übersichtskarte aufdeckt.

Lasersperre 2: Holen Sie die beiden Schlüssel und spielen im Raum mit den orangen Lichtbällen Flipper. Wenn Sie Spaß haben wollen, schicken Sie ein paar Kobolde auf die Jagd, bevor Sie den Bodenhebel an der Nordwestseite betätigen und durch den Nordostausgang gehen. Stecken Sie den „Konter"-Spruch ein und holen sich die von einem Magier bewachte Level 4-Antischockweste mittels dem Teleporter der Südtür. Etwas weiter erledigen Sie einen Todeskrieger und stehen vor einer Lasersperre. Im Südraum kommen Sie an einem Nekromanten und Flatterwesen vorbei und nehmen anschließend den Aufzug. Laufen Sie hinter den großen Raum und schießen durch die Fenster auf den roten Knopf, somit öffnet sich die Eingangstür. Gehen Sie in den Raum hinein, überspringen die blauen Flammen und legen dort den Hebel um. Der blaue Schlüsselstein liegt nun auf dem Boden.

Tipp: Teleporterfelder können auch zum Transportieren von Gegenständen genutzt werden.

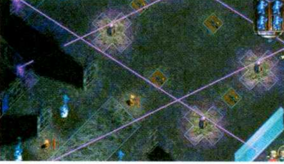
Laserkreisel: Laufen Sie wieder zu den Lasersperren zurück und gehen vorsichtig durch die Nordtür, wo Sie einen Level 3-Feuerschutzhelm finden. Der rotierende Laserstrahl ist absolut tödlich. Außerdem lauern auf der anderen Raumseite zwei kampfbereite Roboter. Erzeugen Sie ein paar Kobolde und schicken sie los. Die schnellen Winzlinge sind so klein, dass sie gefahrlos unter den Laser passen und die Roboter anlocken können. Der Laser zerfetzt dann die Stahlkolosse! Im geeigneten Moment laufen Sie zur anderen Seite, wo Sie hinter der Mauer sicher sind. Legen Sie hier den Hebel um.

Roter Schlüsselstein: Gehen Sie nach oben

und betätigen dort erst dann den Hebel, wenn die Seitengänge frei von Flattermonstern sind. Stellen Sie sich dicht vor die Mauer, um die Geheimwände in den Ecken zu öffnen. Nach dem Hebel konzentrieren Sie sich zuerst auf den gefährlichen Magier. Erzeugen Sie einen Golem und lassen ihn vor der Westtür Wache schieben. Durch die Westtür gehen Sie sehr vorsichtig und töten den Magier, ohne auf einen der Bodenschalter in den Ecken zu treten. Der Teleporter bringt Sie zu einem Roboter, den Sie besiegen müssen, um an den roten Schlüsselstein zu kommen. Der zweite Teleporter bringt Sie wieder zurück. Laufen Sie nun zu den Lasersperren. Öffnen Sie das Inventar und setzen den roten Schlüsselstein in die rote Bodenhalterung, den blauen in die andere.

Magierpest: Die beiden Magier tricksen Sie mit Lähmung und dem Gegenzauber oder Infravisionsspruch aus. Während die zwei durch eines Ihrer Geschöpfe abgelenkt werden, rennen Sie schnell gegen die beiden Hebel und verschwinden durch den Ausgang. Stellen Sie sich dicht vor die Laserstrahlen und springen rasch nach vorne, wenn die Strahlen ausgeschaltet sind. Haben Sie den Raum erreicht, sollten Sie speichern, denn sobald Sie der Statue zu nahe kommen, erfolgt ein Angriff von vier gut motivierten Magiern. Benutzen Sie daher vor allem Antischockrüstung und -zauber, Infravision, Lähmung und „Faust der Vergeltung". Erzeugen Sie ein Mimic und greifen sofort den rechts auftauchenden Magier an. Bleiben Sie immer in Bewegung und nutzen die Deckung der Monolithen.

Rotationslaser: Fahren Sie mit einem der Aufzüge nach unten. Töten Sie dort den Magier und nehmen seinen Plasmastab mit. Danach rotieren gleich vier todbringende Laser, die mit vier Bodenschaltern deaktiviert werden müssen. Um sich zu orientieren, erschaffen Sie Kobolde, schicken sie mit „Jagen" los und geben ihnen an geeigneter Stelle den Befehl „Bewachen". Dann können Sie mit „Zuschauen" von Kobold zu Kobold springen und die Laser genau beobachten. Im richtigen Moment rennen Sie an der Nordseite entlang und hinter die schützende magische Wand. Zuerst betätigen Sie den Nordhebel. Laufen Sie schnell dorthin, wenn Nordost- und Nordwestlaser anfangen sich nach Süden hin zu kreuzen und die beiden weiteren Laser auf der anderen Seite sind. Rennen Sie dann schnell wieder hinter die Mauer. Zum Westhebel laufen Sie, wenn die drei restlichen Laser parallel Richtung Nordost-Südwest stehen. Auch jetzt kehren Sie sofort wieder hinter die Mauer zurück. Beim Deaktivieren der letzten Laser (zuerst den Osthebel) passen Sie auf, dass Sie nicht aus Versehen gegen die anderen Hebel laufen. Betätigen Sie den Hebel vor der Ostwand. Hinter jeder Magiemauer stehen nun Magier und Roboter. Locken Sie jeweils ein Stahlmonster an und aktivieren kurz einen geeigneten Laser, damit dieser den Nervtöter zerstört. Der neue Hebel an der Ostseite öffnet den Ausgang.



Die rotierenden Laser erfordern eine Menge Zeit

Tipp: Bei Schwierigkeiten im Finale laufen Sie zwischen die vier Mana-Monolithen des großen Raumes, um hier vor ständig hin und her fahrenden Stachelblöcken geschützt zu werden.

Das Finale: Mit einem Mimic und aktivem Antischockzauber treten Sie vor den Teich, um das letzte Artefakt zu bekommen. Die Hellebarde verwandelt sich dadurch in eine machtvolle selbst zielende Waffe, die an den Manafelsen immer wieder aufgeladen werden kann! Mit einem Mimic und stets aktivem Antischock säubern Sie nun vorsichtig die gesamte Höhle und verscheuchen Hecubah beim Ostteleporter. Wehren Sie den ersten Angriff ab und ordnen das kleine Ogerlager. Nehmen Sie den Manatrank aus der hellen Holzkiste. In der Osthütte finden Sie einen Teleporterzauber. Benutzen Sie das Teleporterfeld und Sie finden im Keller eine Ogerlord-Schriftrolle und Manatrank in den Fässern. Stecken Sie dort ein zweites Teleporterbuch ein und benutzen den Teleporterzauber, um sich auf die andere Gitterseite zu transportieren. Stellen Sie sicher, dass die Zauber Lähmung, Unterwerfung, Teleport und „Faust der Vergeltung" auf den Kurztasten liegen. Nachdem Sie an den Stachelblöcken vorbeigelaufen sind, treffen Sie Hecubah. Ihre Haustiere haben Sie vorher gebannt, damit sie die Böse nicht verscheuchen. Mit dem Finger über der Lähmungs-Taste und etwas Glück bleiben Sie einfach dort stehen, wo Sie sind und warten, bis Hecubah von alleine kommt. Während Sie ab und zu die Lähmung auffrischen, einen Manatrank nehmen und mit der Hellebarde losschießen, lassen Sie ein paar „Faust der Vergeltung" auf die Finstere heruntersausen – und das wars auch schon für den Beschwörer!



Hecubah ist schnell besiegt

Tipps & Strategien

Der Verkehrsgigant

Hersteller Jowood versorgte uns gleich mit einer Reihe von nützlichen Spieltipps, die allen kommenden Bauherren sicher weiterhelfen können:

Lizenzen
Auf jeden Fall annehmen, da es oft längere Zeit dauert, bis einem die Stadt wieder eine Chance gibt, das einmal angebotene und abgelehnte Gelände zu erwerben. Außerdem steigert dies das Image ungemein.

Linienverteilung am Spielbeginn
Anfangs ist es sehr vorteilhaft für den Geschäftserfolg, sich auf dicht besiedelte Gebiete der Karte zu konzentrieren und dort die ersten Linien zu bauen, wohingegen die Stadtrände am Beginn eher vernachlässigt werden können. Erst bei fortgeschrittener Spieldauer auf Flächendeckung hinarbeiten.

Zielgebäude-Orientierung beim Bau von Linien
Achtung: Nicht unbedingt immer mit den Schulen beginnen, da oft wenige Schüler in einer Wohngegend zu Hause sind, hingegen viele andere Leute, die zur Arbeit und einkaufen gehen, sowie Freizeiteinrichtungen besuchen. Da jeder Einwohner einen ganz bestimmten Lebensrhythmus hat, bewegt er sich fünfmal pro Woche in Richtung Arbeitsplatz und zurück, shoppt fünfmal pro Woche und benützt zweimal in der Woche eine Freizeiteinrichtung. Eine gute Idee ist es daher, sich eher an Einkaufszentren und Arbeitsgebäuden und deren Einzugsgebiet zu orientieren, da diese häufiger aufgesucht werden und die meisten Bewohner in deren Umgebung angesiedelt sind (speziell bei Einkaufsgebäuden). Am schwierigsten ist es, sich an Freizeitgebäuden zu orientieren, da sie nur zweimal in der Woche angestrebt werden. Ziel ist es ja, auf möglichst kleiner Fläche möglichst viele Menschen zu befördern, und nicht nur eine bestimmte Zielgruppe.

Anfangskapital
Zu Beginn des Spiels nicht finanziell verausgaben. Eher drei bis vier Linien mit kleineren Bussen (20- oder 30-Sitzern) errichten und später, nach dem Bau neuer Linien, durch größere Busse bzw. Straßenbahnen ersetzen. Die älteren, kleinen Busse können meist Gewinn bringend auf neuen Strecken eingesetzt werden. Außerdem erreicht man eine günstige Auslastung erst nach einer gewissen Spieldauer, in der die jeweilige Linie einen entsprechenden Bekanntheitsgrad erreicht hat. Schwierige Spielgrade: Da hier das Startkapital noch geringer ist, bei der Anschaffung von Fahrzeugen sparen, eher einfache Haltestellen errichten und später erst in höhere Qualität investieren.

Linienbau
Keine zu komplizierten Linien bauen (eher entlang von Hauptstraßenzügen). Übersichtlichkeit wahren, um später wirksam vernetzen zu können. Nicht unbedingt auf einer viel befahrenen Kreuzung (Staugebiet!) Fahrzeuge wenden lassen. Das würde sonst die eigene Linie blockieren. Besser ist es, den Umkehrpunkt eine Kreuzung weiter (falls etwas ruhiger), nach dem nächsten Häuserblock oder in eine Sackgasse zu setzen. Dabei jedoch nicht vergessen, eine weitere, günstig gelegene und bequem erreichbare Haltestelle nach dem Wendepunkt zu bauen.

Werbung
Wenn die erste Linie gut läuft, ist es ratsam, etwas monatliche Anzeigenwerbung zu betreiben, da dies den Bekanntheitsgrad enorm steigert, dadurch höhere Einnahmen sichert und zugleich nicht sehr teuer ist. Bei Freifahrten darauf achten, dass sie viel Geld kosten (durch den Einnahmen-Entgang). Eine gute Idee für Kampagnen-Spieler (mit Missionsziel: Imagesteigerung in Höhe eines festgelegten Prozentsatzes): Zwei bis drei Monate vor Spielende noch schnell eine Freifahrt zur Imageaufmöbelung anbieten, sofern die anderen Missionsziele, Firmenwert, Flächendeckung etc. bereits erreicht wurden.

Fahrgast-Zufriedenheit
An den Haltestellen zeigt ein Drei-Kästchen-Insert neben der Linien-Nummer auf der jeweiligen Spielerfarbe (Kästchen 1) auch die Anzahl der wartenden Fahrgäste (Kästchen 2) und deren Zufriedenheit mit der benutzten Linie (Kästchen 3) an. Das dritte Kästchen „Smiley" kann farblich von dunkelgrün (Idealzustand: sehr gutes Image, geringe Wartezeit, hohe Zufriedenheit - dargestellt durch ein breit lächelndes Gesicht) über hellgrün (weniger zufrieden), gelb (mittelprächtig), orange (erträglich) bis rot (total unzufrieden, schlechtes Image) variieren. Um kurzfristig Smileys herbeizuzaubern, kann man im Modus „Linie einrichten" nach dem Anwählen einer bestimmten Linie durch Klicken auf das Hammer-Icon so tun, als ob man den Linienverlauf ändern würde. Man darf jedoch die Linie nicht wirklich neu editieren, sondern bestätigt einfach durch Klicken auf den grünen Haken den neuen alten Linienzug. Gleich darauf werden sich die griesgrämigen Gesichtchen im Drei-Kästchen-Insert in strahlende verwandeln, da die Fahrgäste diesen Trick nicht durchschauen und annehmen, dass eine Linie zu ihren Gunsten verändert bzw. neu gebaut wurde!

Fahrergehalt
Achtung: Die Chauffeurgehälter werden auch dann weiterbezahlt, wenn Fahrzeuge ins Depot kommen. Das hat großen Einfluss auf die Kundenzufriedenheit, da durch erhöhte Gehälter die Fahrer freundlicher werden und dies wiederum die Fahrgäste motiviert, diese Linien zu benutzen. Um Geld zu sparen, kann das Fahrergehalt bedenkenlos auf 60-80% eingestellt werden. Eine 100%-ige Fahrerzufriedenheit ist nicht unbedingt Voraussetzung für deren freundliches Verhalten gegenüber den Fahrgästen. Ein zu hohes Gehalt kann sie u.U. überheblich machen.

Unfallvermeidung
Unfälle bringen einen riesigen Image-Verlust mit sich, den man schnellstens ausgleichen muss, um nicht mehr und mehr Fahrgäste zu verlieren (eine spontane Freifahrt nach einem Unfall wirkt hier Wunder!). Ein beschädigtes Fahrzeug ist auf immer verloren. Außerdem blockiert das verunfallte Fahrzeug mitunter eine ganze Linie, und das bis Monatsende. Deshalb im Fahrzeugwartungs-Modus ruhig auf 90% bis 95% Reparaturbedarfs-Zustand gehen, wenn das Spiel bereits gut läuft. Am Anfang kann man ohne Weiteres auf 70% bis 80% bleiben. Die Unfallwahrscheinlichkeit steigt nämlich, je länger das Fahrzeug in Betrieb ist. Auch Investitionen in die Weiterbildung des Personals wirken sich günstig auf die Verkehrstüchtigkeit der Fahrer und somit die Unfallstatistik aus. Im Gehälter-Modus können die monatlichen Weiterbildungskosten pro Fahrer erhöht werden.

Umrüsten von Bus auf Straßenbahn
Die Errichtung von Buslinien ist am Anfang die billigste Variante und hilft, mit möglichst wenig Aufwand möglichst schnell möglichst hohe Einnahmen zu erzielen. Der Bau von Schienen und die Anschaffung von Straßenbahnen ist wesentlich teurer und daher erst dann ratsam, wenn eine bestehende Buslinie bereits überlastet ist, d.h. wenn z.B. die Fahrgäste verärgert reagieren, da sie zu lange auf den nächsten Bus warten müssen, weil die Busse übervoll sind. Bei der Straßenbahnerrichtung zuerst Schienen (nur entlang von Straßen) bauen und danach erst die Buslinie auflösen, da sonst Fahrgäste verloren gehen, weil sie eine Zeit lang ohne Verkehrsverbindung dastehen. Am besten zunächst beide parallel führen, und wenn die Zahl der Buslinienbenutzer drastisch abgenommen hat, völlig auf die Straßenbahn umsteigen (kein Einnahmen-Verlust; keine neue Propaganda notwendig).

Vernetzung
Grundsätzlich immer auf eine optimale Vernetzung der Linien achten. Haltestellen dementsprechend an Kreuzungspunkten und Schnittpunkten mit anderen Linien bauen. Umsteigmöglichkeiten müssen ausreichend vorhanden sein, um die Leute zur Benutzung einer Linie zu bewegen.

Abreißen von Gebäuden
Vorsicht – Abrisse sind sehr teuer und könnten die Anwohner verärgern! Wenn zu exzessiv abgerissen wird, kann dies zur Entstehung von Slums oder Geisterstädten führen. Daher möglichst niemals Zielgebäude (wie Einkaufszentren oder Schulen) abreißen! Dies könnte die gesamte Infrastruktur im betroffenen Stadtteil (inklusive der eigenen Linien) auf den Kopf stellen.

Bestimmen des Startpunktes für Fahrzeuge
Im Fahrzeugeinsatz-Menü kann man beim Zuordnen von Fahrzeugen zu einer Linie von Beginn an mehrere Fahrzeuge an verschiedenen Startpunkten gleichzeitig in Betrieb nehmen. Durch Klicken auf die gewünschte Haltestelle kann man den jeweiligen Startpunkt der einzelnen Fahrzeuge auf der Linie frei bestimmen. D.h. die losgeschickten Fahrzeuge starten nicht automatisch am Anfangspunkt der Linie. Nach dem Klick beginnen diese Haltestellen zu blinken und die frisch eingesetzten Fahrzeuge erscheinen auf der Bildfläche. Speziell bei langen und ringförmigen Linien erzielt man dadurch, dass zumindest eine Weile die Wartezeiten zwischen den einzelnen Fahrzeugen verkürzt werden.

Spiele mit Computergegnern
Nicht nur billiger anbieten, sondern Konkurrenten am besten durch Qualitätssteigerung besiegen, d.h. durch modernere Fahrzeuge und schönere Haltestellen. Möglichst mit einer bestimmten Linie des Gegners konkurrieren und diese durch gezielte Maßnahmen im Vergleich zur eigenen Linie unattraktiv machen.

Imagesteigerung durch Modernisierung
In der Regel bringt es mehr, in neue Fahrzeuge zu investieren und eine neue Linie in Betrieb zu setzen, als eine bestehende Linie, die bereits gut läuft, auf hundert Prozent Perfektion aufzumöbeln.

Bauen von S-, Schwebe- und Magnetschwebe-Bahnen
Diese Unternehmungen sind sehr teuer – überlegen Sie genau, wo Sie solche bauen! Im Einzugsbereich dieser Luxusbahnen sollte es auf jeden Fall viele verschiedene Umsteigemöglichkeiten zu anderen Linien geben. Vermeiden Sie unnötige Abrisse und nehmen Sie lieber Umwege in Kauf! Trassen sind billiger, wenn sie durch grünes Land führen, als wenn sie durch Stadtteile mit Zielgebäuden gezogen werden.

Sparen bei Werbemaßnahmen
Um die Werbekosten zu Beginn möglichst gering zu halten und falls man nicht auf Schülertransport angewiesen ist, kann man auf einer Linie, die von Schülern überhaupt nicht benutzt wird, eine Schülerfreifahrt anbieten. Das steigert die Attraktivität des Unternehmens und kostet keine Freitickets.

Bau von Ringlinien
Beim Bau von ringförmigen Linien (z.B. um einen Altstadtkern herum) nicht vergessen, auch eine gegenläufige Linie mit Haltestellen für den Retourweg zu errichten. Dadurch ermöglicht man seinen Fahrgästen gleich kurze Strecken auf dem Hin- und Rückweg. Besonders bei extrem kurzen Hinwegen spielt dies eine große Rolle, da der Linienbenutzer ansonsten beim Retourfahren nahezu die gesamte lange Runde in Kauf nehmen müsste.

Tricks & Cheats

Hype – The Time Quest

Alle LEGO-Männchen fliegen hoooch! Oder sie tippen folgende Cheats im Spiel ein:

POULETFRIT	man bekommt die Zauberschuhe
PROTEK	Rüstung wird repariert
HERMETIK	unendliche Magiepunkte
HOUDINI	unendliche Pfeile
GROLOT	man bekommt alle Items
YOUNGELF	man bekommt blaue Pfeile
OLDELF	man bekommt rote Pfeile
LITTLETROLL	bei Stillstand wird die Lebensenergie regeneriert
LITTLEGOGOUD	bei Stillstand werden die Magiepunkte regeneriert
DRUIDIK	maximale Magiepunkte
LEBEN	maximale Lebenspunkte

Nox

Passend zur Lösung hier gleich noch die Cheats von Uwe Spring: Im Spiel öffnen wir die Konsole, tippen **Racoiaws** und danach folgende Cheats ein:

help cheat	Hilfe zu allen Cheats
set god	Unverwundbarkeit und unbegrenztes Mana
cheat ability	alle Fähigkeiten werden zurückgesetzt
cheat goto {x y-Koordinaten}	Teleport zu den angegebenen Koordinaten
cheat health	Gesundheit wird wiederhergestellt
cheat mana	Mana wird aufgefüllt
cheat level X	Einstellung des Levels X
cheat spells	Einstellung der Sprüche zum entsprechenden Level
cheat gold X	man bekommt X zusätzliches Gold

Rayman 2

Im Spiel drücken wir „Esc" und tippen blind die folgenden Cheats ein:

Restart	aktueller Level wird neu gestartet
Hangon	wir bekommen violette Lumz
Glowfist	unsere Faust wird verstärkt
Gimmelife	wir bekommen fünf zusätzliche Leben
Gimmelumz	wir bekommen fünf zusätzliche Lumz
Gothere	alle Level anwählbar

Man beachte mal wieder: Y evtl. = Z!

Käfer total

Käfer-Fahrer und sonstige Spaßvögel tippen folgende Cheats im Namensmenü ein:

pelas	reichlich Geld
xpiral	alle Strecken freigeschaltet
luna	verminderte Schwerkraft
wireframe	Drahtgittermodell durch Druck auf die F9-Taste
screen	Screenshot per F8-Taste
video1/video2/ video3/video4	vier verschiedene Videosequenzen

Supreme Snowboarding

Snowboarder wie Gerd Bernhardt tippen folgende Cheats einfach im Spiel ein:

siipiveikkoliitelee	schwierige Strecken werden freigeschaltet
lee	schwierige Strecken werden freigeschaltet
hiihtoope	Bonus-Charakter
ope	Bonus-Charakter
imhotepmaailmojentuhoaja	Debug-Modus (im Spiel „E" drücken!)
seivaavideograbbi	Screenshot

Test Drive 6

Und weiter geht die Testfahrt, in der man folgende Cheats einfach als Fahrernamen eingibt:

AKJGQ	6 Millionen Geldeinheiten
DFGY	alle Wagen freigeschaltet
ERDRTH	alle Strecken freigeschaltet
CVCVBM	alle „Quick Race"-Strecken freigeschaltet
OCVCVBM	keine „Quick Race"-Strecken
QTFHYF	kürzere Strecken
OPIOP	alle Herausforderungen
OPOIOP	keine Herausforderungen
FFOEMIT	Checkpoint-Zeitmessungen werden abgeschaltet
NOEMIT	Checkpoint-Zeitmessungen werden eingeschaltet
RFGTR	„Stopp den Bomber"-Modus
Honda XR	Honda XR freigeschaltet

Shadow Company

Wir öffnen die Konsole mittels „Enter" und tippen drauflos:

Dolemite	angewählter Soldat wird unverwundbar
Paul Haney Sees All	alle Gegner werden angezeigt
Toggle Bottombar	die Iconleiste wird ausgeblendet/eingeblendet
Autowin!	Kampagne wird gewonnen
Set_Campaign XX	Kampagne XX wird angewählt (siehe Liste)

Als Kampagnenname können folgende Wörter benutzt werden: **Angola_tutorial, Angola, Romania, Kola, Caribbean, Kola_2, Ecuador, Peru, Angola_2**

Tzar

Frisch von Take 2 auf den Cheat-Tisch: Die Schummeleien für alle künftigen Regenten, die im Spiel die „Enter"-Taste beklopfen, die Cheats eingeben und wieder mit „Enter" bestätigen:

Hmpetleva	10000 zusätzliche Ressourcen
Hmdvaleva	50000 zusätzliche Ressourcen
Hmreveal	Karte wird aufgedeckt
Hmbuildozer	Gebäude werden sofort gebaut
Hmnofog	Kriegsnebel wird beseitigt
Hmnext	nächster Kampagnen-Level
Hmgod	die angewählte Einheit wird unverwundbar

Böse Falle...

Wie es scheint ist doch nobody perfect – ein Fruckdehler hat sich heimlich in mein beschauliches Reich geschlichen: Den Cheats für „Unreal Tournament" (2/00) geht ein „iamtheone" voraus, ehe sie funktionieren! Ansonsten ist alles beim Alten: Wer Cheats hat und sie möglichst sinnvoll loswerden will, möge sie bitte einsenden; je nach Umfang springen dabei für den Schreiberling **bis zu 500 DM** heraus. Sind diese Cheats jedoch geklaut, abgeschrieben oder gehören zu indizierten Spielen, gehen sie flugs den Weg alles Irdischen. Wer keine Hilfe anbieten kann, aber welche braucht, möge bitte einen Blick auf unsere Homepage **www.pcjoker.de** werfen oder mittwochs zwischen 16 und 19 Uhr das Telefon bemühen, um die schuftenden Redakteure zur **Telefonhotline** unter **08106/89 96-02 bzw. -03** zu löchern. Falls wer nicht telefonieren kann, weil die Tasten zu bunt sind, helfen wir ihm gerne auch auf postalischem Weg, jedoch nur, wenn ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt – die Adresse für Fragen, Lob, Tadel oder Bestechungsgelder ist natürlich unverändert: →

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

Live long and prosper! Ihr Paul :-)

alle Tipps ab 7/98 auf einen Blick

Age of Empires 2	12/99	Tipps,Cheats
Age of Empires 2	1/00 CD	Lösung
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats
Airline Tycoon	10/98	HEXerei
Andretti Racing	7/98	Tipp
Anno 1602	7/98	Tipps
Anno 1602	8/98	HEXerei
Anno 1602	9/98	Tipps
Anno 1602	6/99	Cheats
Anstoß 3	4/00	Tipps
Army Men	7/98	Cheats
Army Men 2	8/99	Cheats
Asghan	11/99 CD	Lösung
Asheron's Call	3/00	Cheats
Atlantis 2	4/00 CD	Lösung
Autobahn Raser	8/98	Tipp
Baldur's Gate	5/99 CD	Lösg./Cheats/HEXerei
Barrage	12/98	HEXerei
Battlezone 2	3/00	Cheats
Braveheart	10/99	Cheats
Caesar 3	12/98	Tipp
Caesar 3	1/99	Tipp
Caesar 3	3/99	Cheats
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung
Carnivores 2	1/00	Cheats
Colin McRae Rally	1/99	Cheats
Colin McRae Rally	2/99	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats
Command & Conquer 3: Op. Tiberian Sun	11/99 CD	Lösung/Tipps
Commandos	9/98	Codes
Commandos	10/98	Cheats
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99	Cheats/Codes
Corp Wars	10/98	Cheats
Crusaders of Might and Magic	4/00	Cheats
Crystals of Arborea	11/98	Cheat
Dark Earth	7/98	Cheats
Dark Project: Der Meisterdieb	4/99 CD	Lösung
Dark Project: Der Meisterdieb	5/99	Cheat
Darkstone	12/99 CD	Lösung
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Days of Oblivion 2	2/00 CD	Lösung
Deadlock 2	8/98	Cheats
Delta Force 2	1/00	Cheats
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung
Descent 3 (Demo)	5/99	Cheats
Descent 3	9/99	Cheats
Dethkarz	2/99	Cheats
Die 24 Stunden von Le Mans	4/00	Cheats
Die Völker	8/99 CD	Tipps
Die Völker	10/99 CD	Lösung
Die Völker	3/00	Cheats
Discworld Noir	9/99 CD	Lösung
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats
Dracula Resurrection	4/00 CD	Lösung
Drakan	11/99	Tipps/Cheats
Drakan	12/99 CD	Lösung
Drakan (Demo)	9/99	Cheats
Driver	11/99	Tipps
Driver	12/99	Cheats
Dune 2000	12/98	HEXerei
Dungeon Keeper 2	9/99	Cheats
Dungeon Keeper 2	10/99 CD	Lösung/Cheats/Tipps
Earth 2150	2/00	Cheats
Earthworm Jim 2	5/99	Cheats
Emergency	9/98	HEXerei
Emergency	12/98	Tipp
Excessive Speed	1/99	Tipp
Expendable	7/99	Cheats
Extreme G2	4/99	Cheats
F-22 Lightning 3	8/99	Cheats
Fallout	7/98	HEXerei
Fallout	9/98	Tipp
Fallout 2	4/99 CD	Lösung, HEXerei
Faust	2/00 CD	Lösung
FIFA 99	5/99	Tipp
FIFA 2000	1/00	Cheats
Final Fantasy 7	9/98	Lösung
Final Fantasy 7	10/98	Lösung/Tipps
Force 21	1/00	Cheats
Forsaken	7/98	HEXerei
Forsaken	8/98	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tipp
Freespace 2	12/99	Cheats
Gabriel Knight 3	4/00 CD	Lösung
Gangsters	7/99 CD	Tipps
Get Medieval	10/98	Cheats
Get Medieval	12/98	Cheats
Gex 3D	9/98	Cheats
GP 500	1/00	Cheats
Grand Theft Auto	4/99	Cheats
Grand Touring	5/99	Cheats
Grim Fandango	1/99	Lösung
Gruntz	7/99	Cheats
GTA 2	1/00	Cheats
GTA London	6/99	Cheats
GTA London	7/99	Cheat
Gulf War: Op. Desert Hammer	1/00	Cheats
H.E.D.Z.	1/99	Cheats
Half-Life (dt.)	7/99	Cheats
Half-Life: Opposing Force	2/00	Cheats
Half-Life: Opposing Force	4/00 CD	Lösung
Hardwar	12/98	Tipp
Heavy Gear 2	9/99	Cheats
Heretic 2	2/99	Cheats
Heroes of Might and Magic 3	7/99 CD	Lösg./Tipps/Cheats
Hidden & Dangerous	9/99	Cheats
Hidden & Dangerous	10/99	Tipps
Hidden & Dangerous	11/99 CD	Lösung
Homeworld	12/99	Tipps,Cheats
Homeworld	2/00 CD	Lösung
Imperium Romanum	5/99 CD	Lösung
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	8/98	Cheats
Indiana Jones und der Turm v. Babel	2/00 CD	Lösg./Cheats
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tipp
Interstate '82	3/00	Cheats
Jagged Alliance 2	7/99	Lösung
Jagged Alliance 2	8/99	Cheats/HEXerei
Jagged Alliance 2	9/99	Cheats
Jeff Gordon XS Racing	9/99	Cheats
Joint Strike Fighter	7/98	Cheats
Jurassic War	8/98	Cheats
Killer Loop	4/00	Cheats
King's Quest 8	4/99 CD	Lösung
King's Quest 8	5/99	Cheat
KKND 2	9/98	HEXerei
Klingon Honor Guard	12/98	Cheats
Knights and Merchants	12/98	HEXerei
Knights and Merchants	1/99	Tipp
Kurt	5/99	Tipps
Lamentation Sword	6/99	Cheats
Lands of Lore 3	6/99	Lösung
Last Bronx	11/98	Tipp
Legacy of Kain: Soul Reaver	12/99 CD	Lösung
Lego Racers	12/99	Cheats
Lego Rock Raiders	4/00	Cheats
Lode Runner 2	1/99	Cheats
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Madden NFL 2000	11/99	Cheats
M.A.X. 2	11/98	Tipp
Max Montezuma	6/99 CD	Cheats
Mayday	11/98	HEXerei
Mech Commander	11/98	Cheats
Mechwarrior 3	9/99 CD	Lösung
Metalizer	7/98	Tipps
Midtown Madness	8/99	Cheats
Midtown Madness	9/99	Cheats
Might and Magic 6	7/98	Tipps
Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98	Tipps
Might and Magic 6	11/98	Tipp
Might and Magic 7	9/99 CD	HEXerei
Might and Magic 7	10/99 CD	Lösung
Motorhead	8/98	Cheats
Need for Speed 3	11/98	Cheats
Need for Speed 4	8/99	HEXerei
Need for Speed 4	9/99	Cheats
NHL 99	12/98	Cheats
NHL 99	2/99	Cheats
NHL 2000	1/00	Tipps
N.I.C.E. 2	2/99	Cheats
Nocturne	1/00	Cheats
Outcast	8/99	Tipps
Outcast	9/99 CD	Lösung/HEXerei
Outwars	7/98	Cheats
Planescape Torment	4/00 CD	Lösung
Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats
Powerslide	3/99	Cheats
Prince of Persia 3D	1/00 CD	Lösung
Quake 3 Arena	10/99	Cheats
Quest for Glory 5	4/99	Lösung
Rage of Mages	12/98	Cheats
Railroad Tycoon 2	1/99	Cheats
Rainbow Six	12/98	Cheats
Rainbow Six: Rogue Spear	12/99	Cheats
Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)	11/99	Cheats
Rally Championship	2/00	Cheats
Ran Soccer	8/98	Cheat
Re-Volt	12/99	Cheats
Reah	10/98	Lösung
Reah	11/98	Lösung
Recoil	3/99	Cheats
Recoil	3/99	Cheats
Redline Racer	8/98	Cheats
Return to Krondor	5/99 CD	Lösung
Revenant	1/00	Cheats
Rival Realms	6/99	Cheats
Rollcage	5/99	Cheats
Rollercoaster Tycoon	7/99	Cheats
Rollercoaster Tycoon	8/99	Cheats
Rollercoaster Tycoon	11/99	Cheats
S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
S.C.A.R.S.	7/99 CD	Cheats
Septerra Core	4/00	Cheats
Shadow Master	8/98	Cheats
Shadowman	11/99 CD	Lösg.,Tipps
Sid Meier's Alpha Centauri	5/99	Cheats/HEXerei
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Silver	6/99 CD	Lösg.,Tipps
Sim City 3000	4/99	Cheats
Sinistar Unleashed	12/99	Cheats
Skout	11/99	Cheats
Slave Zero	3/00	Cheats
South Park	7/99	Cheats
Spearhead	1/99	Cheat
Speed Busters	5/99	Cheats
Speed Busters	6/99	Cheats
Sports Car GT	8/99	Cheats
Star Trek: Birth of the Federation	8/99	Cheats
Star Trek: Der Aufstand	2/00	Cheats
Star Trek: Der Aufstand	4/00 CD	Lösung
Star Trek: Starfleet Command	11/99	Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99	Cheats
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99 CD	Lösg./Cheats
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Cheat
Starcraft: Brood War	5/99	Cheats
Starship Titanic	7/98	Lösung
Storm Master	11/98	Cheat
Stratosphere	4/99	Cheats
Streetwars	10/99	HEXerei
Sub Culture	3/99	Cheats
SWAT 3	2/00	Cheats
System Shock 2	11/99 CD	Lösg.,Tipps
Tarzan	1/00	Cheats
Test Drive 5	3/99	Cheats
The Nomad Soul	1/00 CD	Lösung
The other Dimension	10/98	Lösung
The Reap	7/98	Cheats/Codes
The Sims	4/00	Cheats
The Wheel of Time	4/00	Cheats
The X-Files	9/98	Lösung
Thrust, Twist & Turn	7/99	Cheats
TOCA 2	6/99	Cheats
TOCA 2	8/99 CD	Tipps
Tomb Raider 2 Gold	9/99 CD	Lösung
Tomb Raider 3	2/99	Lösg.,Tipps,Cheat
Tomb Raider 3	3/99	Lösung
Tomb Raider 3	5/99	Tipp
Tomb Raider 4	2/00 CD	Lösg./Cheats
Tomb Raider 4	3/00	Lösung
Tomb Raider 4	4/00 CD	Lösung
Tonic Trouble	1/00	Cheats
Total Annihilation Kingdoms	11/99	Cheats
Trespasser	3/99	Cheats
Tribal Rage	9/98	Cheats
Trickstyle	1/00	Cheats
Triple Play 99	7/98	Cheats
Turok 2	4/99	Cheats
Twisted Mind	6/99	Cheats
Ultima 9: Ascension	4/00	Lösung (Teil 1)
Ultima 9: Ascension	2/00	Cheats
Unreal Tournament	2/00	Cheats
Uprising 2	3/99	Cheats
Urban Assault	12/98	Tipps
Urban Chaos	3/00	Cheats
V 2000	12/99 CD	Cheats
V-Rally	6/99	Cheats
Vangers	10/98	Cheats
Viper Racing	5/99	Tipp
War Games	12/98	Cheats
Wargasm	2/99	Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Warzone 2100	7/99	Cheats
Wet Attack	8/99	Cheats
Word 97-Flipper	7/99	Spielerei
Worms 2	8/98	Cheats
X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
X-Games Pro Boarder	3/99	Tipps
X-Men	8/98	Cheat

Kostenlose Produktinfos



5/00

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Einsendeschluss: 28. April 2000

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

Ich bin Abonnent von PC Joker Heft & Spiel
☐ ja ☐ nein

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder herausgetrennt) per Post oder Fax zu.

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
1.1 ☐ bis 17 Jahre
1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

Inserenten

VOLLVERSION

Caesar 2

DEMOS

Croc 2
Ibiza Comic Poker
Kicker Fußballmanager
Rising Sun
Superbike 2000
Nox (Multiplayer)
Pro Pinball: Fantastic Journey
Theocracy

PC JOKER HEFT & SPIEL 5/00 • Vollversion: Caesar 2 • Demos CD 1

PC Joker Heft & Spiel 5/00

CAESAR II

CD 1

DEMOS

Croc 2
Ibiza Comic Poker
Kicker Fußballmanager
Rising Sun
Superbike 2000
Nox (Multiplayer)
Pro Pinball: Fantastic Journey
Theocracy

deutsche Vollversion

für Windows 95/98, inklusive separater Version für DOS

BIETE HARDWARE

Verkaufe Voodoo 2 PCI Karte komplett mit 4 Spielen, Incoming, G-Police, Actua Soccer 2, Ultimate Race Pro 12 MB. Tel. Berlin 49791800 von Mo bis So, von 16 bis 17 Uhr oder E-mail dieedlerrrr@gmx.de

Verkaufe Grafikkarte Elsa Erazor 3 Pro 400,- DM (neu) VB. Markus Lissel, Zarrentinerstr. 18, 19258 Gresse

Hercules Dynamite TNT 2 Ultra 300,-. Matrox Mystique 4MB SGRAM 60,-, Miro Video 20SD 2MB/DRAM 30,-, Sony CD-ROM Drive CDU77E 4x Speed 20,-, Interact High Speed PC Game Card 20,-. Jens Fricke, Brockhauserstr. 13, 44797 Bochum

SUCHE HARDWARE

Suche Creative Labs 3D Voodoo 2! Auch ohne Treiber. Ruft ab 17.00 Uhr an, nach Michael fragen. Tel.: 0208/6352153

Suche AT-Mainboard mit Socket 7 (bis 500 MHz bei AMD K6 2 Prozessoren) und Kompatibilität zu EDO-RAM. Wenn ihr mir helfen könnt, ruft an und fragt nach Josef. Helft mir. Josef Spagl, Schnepfenried 1, 93491 Stamsried

BIETE SOFTWARE

Verkaufe folgende Spiele für PC: Anstoß 2, Pizza Syndicate, Shadowman, Alpha Centauri, Bundesliga Manager 98, Anstoß 2 Verlängerung. Preise für alle Spiele VB. 02182/59590

Verkaufe C&C 3, AOE 2, Planescape Torment, Darkstone, Pharao, Age of Wonders, HOMM 3, System Shock 2, M&M 7, Dungeon Keeper 2 und Catan. 05862/7453 ab 17.00 Uhr

Verk. C&C 1, F22 Air Dominance Fighter für je 20 DM, C&C 3, Siedler von Catan für je 40 DM. Tel.: 06002/309, nach Peter fragen.

Superangebote: System Shock 2 50,-, Drakan 40,-, Age of Empires 2 50,-, FIFA 2000 50,-, Need f. Speed 4 40,-, Driver 30,-, Thandor 50,-, Die Völker 35,-, Jagged Alliance 2 30,-, Links 98 30,-, Mechwarrior 3 35,-, F1 Racing 15,-, Superbike W.C. 20,-, Dark Earth 20,-, Napoleon i. Russland 10,-, Max 2 10,-, Gamekarte 10,-, ser. Kabel 10,-. Alles Orig. im Karton m. Anl. u. Ref. Karte. Bei Abnahme von 2 Sp. ein Überrasch. Spiel dazu u. kein Porto (eventuell Tausch möglich). Tel.: 04563422590

Railroad Tycoon 2 + Handbuch 35 DM, Anno 1602 + Erweiterungsset 40,- DM, Lego Creator, Loco Schach je 10 DM, Dune 2000 15,-. Johannes Franke, Maxipankerstr. 17, 24321 Luetjenburg

Pepper Pack 3 (Battlezone, Earthworm Jim, Heavy Gear, Stunt Driver und Pinball), Pacific Strike, In the 1st Degree je 15,- DM. Oliver Schmidt, Im Stockborn 9, 63505 Langenselbold

Biete: C&C 3 für 40 DM, NICE 2 Tune Up für 40 DM, Soul Reaver für 35 DM, Baldur's Gate für 40 DM. Würde auch gegen Planescape Torment tauschen. Tel.: 05841/70197

Verkaufe meine PC-Spielesammlung, neuwertig mit Anleitung und Verpackung von 25,- bis 35,- DM. Interessenten melden sich unter Tel. 03672/344419, nach 18.00 Uhr

Verk. ca. 100 PC-Games, z.B. FIFA 2000, Homew., AOE 2, Keeper 2, JA 2, Drakan, Outcast, C&C 3, Earth 2150, Driver, Descent 3 u.v.a., in 1A Zustand. Liste bei Dirk Wenner, 02562/3924

Verkaufe Rent a Hero 20 DM, Midtown Madness 30 DM, Sim City 2000, Koala Lumpur: Reise ins Chaos je 15 DM, Bazooka Sue 12 DM. Alle Orig. im Karton m. Anl. Tel.: 09625/1817

SPACESTRATEGY - errichte dein UNENDLICHES STERNENREICH im Internet gegen Spieler weltweit - und das ohne immer ONLINE zu sein. Ab sofort: www.spacestrategy.de im Internet

Je 10: Caesar 2, Flight Unlimited 2, Herrscher der Meere, Schlümpfe, WLS 98. Je 20: Populous 3, Vangers, Extreme 500. Je 40: Need for Speed 4, Moto Racer 2, F1 Manager. Tel.: 09947/1857

Verkaufe Tomb Raider 3 mit Lösungsbuch für 55 DM. Zudem verkaufe ich Trespasser für 50 DM. Außerdem verkaufe ich Hell-Copter für 3,50 DM. Patrick Winter, Birkhuhnweg 22, 88048 Friedrichshafen

Verk. 150 PC-Spiele (alles Originale), Liste anfordern (per Fax), Tel.: 039778/29969, nach Ricardo fragen, bin täglich ab 15.45 Uhr erreichbar

Birth of the Federation 60 DM, Lego Creators 40 DM, Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Die Schlümpfe - Der Teletransportierschlumpf je 15 DM, Deathtrap Dungeon, WLS 98 je 10 DM, zu haben unter Tel.: 02202/31394

Verk. über 60 PC Games aus div. Magazinen, z.B. Turok, POD, Freespace, Pandemonium 2, IF-22, Uprising, Timeshock, Panzer G. 3D, Die by the Sword für 150,-. Dirk Wenner 02562/3924

Verkaufe Cart Precision Racing, Flight Simulator 95, Monster Truck Madness 2 für 50 DM. Tel.: 05321/42221

Verkaufe Siedler 2 und 3, Die Völker, Sim City, Anno 1602 und vieles mehr. Verkaufs- und Preisliste unter Faxnummer 075555838 anfordern!

Verkaufe Bleifuß, Pro Pinball, Discworld für 30 DM. Hugo 1, Hugo 2 für 25 DM. Myst, Tomb Raider Director's Cut, Premier Collection für 40 DM. F1 Racing Simulator für 20 DM. Tel.: 05321/42221

SUCHE SOFTWARE

Suche Ultima 1 bis 8. Zahle gut! 079616295 oder 0796151343 (fragt nach Markus), nicht Samstag oder Sonntag anrufen.

Suche Transport Tycoon Deluxe, Allied General, Star General und Fantasy General. Möglichst günstig! Tel.: 033638/62398 (nach Enrico fragen), ab 14.00 Uhr

Suche für Aces of the Deep Zusatzdiskette. Tel.: 0173/3568113

Suche Age of Empires 2! Möglichst günstig und wenn es geht mit Buch. Tel.: 0381/31165, nach Felix fragen. Wenn keiner da, später noch mal probieren.

Suche Dungeon Keeper 1 und 2, wenn möglich mit aktuellen Patches. Bitte unter dieser Tel. Nr. melden: Berlin 49791800 von Mo bis So, von 16 bis 17 Uhr oder E-mail: dieedlerrrr@gmx.de

VERSCHIEDENES

Computerclub sucht noch Mitglieder! Fordert einfach kostenlose Infos bei P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg an. Es lohnt sich wirklich!

Wolltest du schon einmal HANNIBAL sein? Dafür gibt es nun LEGIONEN! Strategie-Simu OFFLINE über das Internet. Jetzt sofort einlinken: www.legions.de

Verkaufe die legendäre Erstausgabe des AMIGA JOKER 11/89 an den Meistbietenden. Verkaufe außerdem die AMIGA JOKER Ausgaben 4/91, 5/91, 7/91, 11/91, 12/91, 1/92, 2/92, 3/92, 4/92, 5/92, 9/92, 10/92, 12/92, 1/93, 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 7/93, 9/93, 10/93, 11/93, nur zusammen für 80 DM. 0177/ 7121693 (Robert)

Geld verdienen beim Surfen/E-Mails lesen/Meinungen aufschreiben. www.geldverdienenbeimsurfen.de

Cheats, Lösungen, Spielstände und Trainer zu Tausenden von Spielen. Vollkommen kostenlos. www.cheat-datenbank.de

Science-Fiction-Modelle in rauhen Mengen (über 1000 verschiedene) bei: www.spaceart-online.de. Jetzt neu: Filmschwerter

Space Strategy: Errichte dein UNENDLICHES STERNENREICH im WWW gegen Mitspieler weltweit - und das ohne immer online zu sein. AB SOFORT: www.spacestrategy.de im Internet.

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Spieleshop: PC, N64, Sony, Sega, DVD: www.hsms.de

Gewinner

Charts

Das Ultra Flight Pack gewinnt
Florian Kirchner, Augsburg
F/A-18 E Super Hornet geht an
Markus Engel, Saarlouis
Thandor bekommt
Andreas Laudenbach, Eutingen im Gäu

Formel Eins 99

Den ersten Platz (eine Fahrt in einem Porsche Cup-Boliden in Hockenheim plus einmal das Spiel Formel Eins 99) konnte belegen
Detlef Horn, Büdingen
Je einmal Formel Eins 99 schicken wir an
Rainer Brinkmann, Mettingen
Joachim Müller, Leipzig
Dieter Keck, Calw
Daniel Rudolph, Flachslanden
Monika Vanlake, München
Viktor Wallner, Laupheim
Thomas Dastbaz, Schwalbach
Annette Steinhauer, Bad Vilbel
Frank Garcynski, Neukirchen-Vluyn

Mediagold

Je ein Starter Kit 3.0 erhalten
Carl-Heinz Genzel, Nahrendorf
Nick Kahlert, Meerane
Stefan Gloyer, Jesteburg
Christian Wulfhorst, Borgenteich
Lennart Johannsen, Flensburg
Ulrich Bicheler, Offenburg
Stefan Lipke, Wolfen
Janika-Yvonne Pöpel, Osnabrück
Niklas Kotmann, Hannover
Robert Wesche, Hockenheim

5,– DM

kostet

Ihre **private** Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

DEMOS
Bust a Move 4
Codename Eagle
Deep Fighter (Video)
Der Klomanager
Käfer total
Klingon Academy
Rally Masters
Rollcage Stage 2
Silkolene Honda Motocross GP
Starlancer (Video)
X-Tension

GOODIES
3DCC
Acrobat Reader 4.0
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
F-Prot 3.07
Game Commander
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
Web Inspector (Demoversion)
WinAmp 2.6
Winzip 7.0 SR-1

SHAREWARE:
7 Planeten
Gunocide

SPECIALS
Anleitung: Joker Online
Freewaregame: Super Duelling Minivans
Video: Gutes-ABC.de

LÖSUNGEN
Nox
Ultima 9 (komplett)
Virtuelle Moorhuhnjagd (2 Cheatprogramme)

PATCHES:
Abomination (2.6.4)
Anstoß 3 (1.03 und Lyrix-Fix)
Catan - Die erste Insel (1.040)
Chartbuster (1.92)
Command & Conquer 3 (2.02)
Der Verkehrsgigant (1.1)
Earth 2150 (1.93 Beta)
Half-Life (1.016)
Pharao (Enhancement Pack 1.1)
Revenant (1.2e Beta)
SWAT 3 (1.2)
Thandor: Die Invasion (Patch Nr. 1)

PC JOKER HEFT & SPIEL 5/00 • Demos, Specials & Goodies • CD 2



Ausgabe
6/2000
erscheint am
2. Mai



mit aktuellen Demos und witzigem 3D-Game auf 2 CD-ROMs!



Vorsicht, explodierende Kuh!

Vollversion

„Skull Caps"

Humorvolle 3D-Echtzeitstrategie: Auf den Spuren des Klassikers „Populous" kämpfen Glatzköpfe in Latzhosen gegen haarige Kontrahenten. Nach zehn Trainingslektionen starten Solisten oder bis zu vier Spieler via LAN den Eroberungsfeldzug über 40 Missionen: Ressourcen müssen gesammelt, Burgen (aus-) gebaut und mehr als 40 verrückte Erfindungen wie explodierende Kühe gemacht werden. Die inselartigen Schlachtfelder darf man dann per Maus manipulieren, seine Mannen führt man mittels Zugrahmen ins Gefecht.

Skull Caps bietet Ihnen den großen 3D-Strategiespaß bereits auf kleinen Rechnern: Die stufenlos zoombare Grafik (natürlich inkl. Übersichtskarte) entwickelt ihre Farbenpracht ganz ohne 3D-Beschleuniger, launiger Sound rundet die knuffige Präsentation ab. Kurz, dieses Spiel von Creative Edge/Ubi Soft garantiert (Hinter-)List und Schadenfreude ohne Reue – in vier Wochen zusammen mit dem neuen PC Joker an jedem Kiosk!

* **Erstveröffentlichung 12/98**
* **10 Einführungslevels, 40 Missionen**
* **über 40 total verrückte Fallen und Erfindungen**
* **manipulierbare 3D-Landschaft in 8 oder 16 Bit Farbtiefe, keine Beschleunigerkarte erforderlich**
* **bis zu 4 Multiplayer über LAN**
* **komplett deutsch für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Deus Ex • Frontierland • Grand Prix 3 • Black and White • MDK 2 • Diablo 2 • Sudden Strike (diesmal wirklich – sagt CDV...) • You don't know Jack 3 • F1 2000

Messe

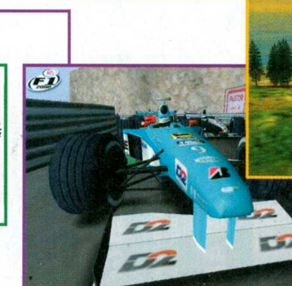
Vorschau auf die E3 in Los Angeles

Reportage

Traumjob Betatester (Aufgeschoben ist nicht aufgehoben!)

Hardware

Kaufberatung: 19 Zoll-Monitore





NACHSCHUB FÜR DEN FS 2000!*

Pointsoft

ARI Flight

FSCOM 2000

Flight-Adventure-Generator

- Realistischer Funkverkehr
- Fünfzig vorgefertigte Flugabenteuer
- Fünf Flugzeuge
- Flugzeug- & Flughafendatenbank
- Wettersimulator

Für Microsoft® Flight Simulator™ 98/2000

- eigene Flugabenteuer erstellen
- realistischer Funkverkehr
- inkl. Flugzeug- und Flughafen-Datenbank

DM 79,95 unverbindliche Preisempfehlung

Produktinfo 002



- Flughafen- und Stadtszenerie
- inklusive 10 Flugzeuge
- mit Anflugkarten

DM 49,95 unverbindliche Preisempfehlung

* Patch für ältere Version: www.ari.de



- Airportszenarien aus ganz Europa
- authentische Beschilderung und Befeuerung
- originalgetreue Flugzeuge

DM 19,95 unverbindliche Preisempfehlung

Patch für ältere Version: www.ari.de



- 10 Airport-Szenarios
- z. B. Düsseldorf, Antalya, Ibiza
- hoher Detailreichtum

DM 19,95 unverbindliche Preisempfehlung

* Patch für ältere Version: www.ari.de



- die aktuelle Flotte der Lufthansa
- 15 verschiedene Flugzeugtypen
- inklusive 10 Adventures

DM 49,95 unverbindliche Preisempfehlung



ARI DATA CD GmbH - Germany
Hans-Böckler-Strasse 13
D - 47877 Willich
Telefon: 0 21 54 / 94 76 - 0
Telefax: 0 21 54 / 94 76 42
Internet: http://www.ari.de

erhältlich zum Beispiel bei:
Karstadt, Media-Markt, Saturn, Flachsmann, Brinkmann, Schaulandt, Schürmann, Wegert / Pro Markt, Conrad etc.

Direkt-Bestellung: Tel: 0 26 86 / 98 93 26
oder: Versandkostenfrei* unter www.ari.de
*innerhalb Deutschlands